

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Stefan Beutler**

**Den check ich nicht –  
„Visual Comedy“ im  
Erklärungsversuch**

**2016**

Fakultät Medien

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Den check ich nicht – „Visual Comedy“ im Erklärungsversuch**

Autor:  
**Herr Stefan Beutler**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:  
**FF13wK3-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Peter Gottschalk**

Zweitprüfer:  
**Marcus Schwemin**

Einreichung:  
München, 06.06.2016

Faculty of Media

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **I don't get it – „Visual Comedy“ explained**

author:  
**Mr. Stefan Beutler**

course of studies:  
**Film and Television**

seminar group:  
**FF13wK3-B**

first examiner:  
**Prof. Peter Gottschalk**

second examiner:  
**Marcus Schwemin**

submission:  
Munich, 06/06/2016

## **Biografische Angaben**

Nachname / Vorname: Beutler Stefan

Den check ich nicht – „Visual Comedy“ im Erklärungsversuch

I don't get it – „Visual Comedy“ explained

46 Seiten, Hochschule Mittweida University of Applied Sciences, Fakultät Medien,  
Bachelorarbeit 2016

## **Abstract**

„Visual Comedy“ wird in der vorliegenden Bachelorarbeit betrachtet als ein filmisches Stilmittel der Komödie, welches als nonverbales Mittel zur Erzeugung von Humor eingesetzt wird. Anhand einer Auswahl von Filmen des britischen Regisseurs Edgar Wright werden die wesentlichen gestalterischen Merkmale von „Visual Comedy“ erarbeitet mit dem Ziel der Entwicklung eines allgemeinen, schematischen Erklärungsansatzes. Generierung und Interpretation der notwendigen Analysedaten erfolgt auf der methodischen Basis der Filmanalyse nach Mikos. Zur ergebnisorientierten Wirkungsanalyse werden anerkannte humortheorietische Modelle hinzugezogen und systematische Merkmale entwickelt.

Es ergibt sich ein, im Rahmen des Analysekorpus, allgemein gültiger Erklärungsansatz, der die gestalterischen Kernbestandteile von „Visual Comedy“ beschreibt und geeignet ist zur systematischen Erkennung des Stilmittels sowie zu Erklärung und Interpretation weiterer Umsetzungsvarianten.

# I. Inhaltsverzeichnis

<b>I. Inhaltsverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>1. Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Hinführung zum Thema	1
1.2 Fragestellung und Vorgehensweise	2
<b>2. Humortheorien im Überblick</b>	<b>4</b>
2.1 Allgemeines zur theoretischen Betrachtung von Humor	4
2.2 Die Überlegenheits-Theorie	6
2.3 Die Inkongruenz-Theorie	8
2.4 Die mechanische Theorie nach Bergson	11
2.5 Sonstige Theorien	14
<b>3. Methodik der Filmanalyse nach Lothar Mikos</b>	<b>16</b>
3.1 Systematische Arbeitsschritte der Filmanalyse	16
3.2 Eingesetzte Hilfsmittel	18
3.3 Analyseparameter visuell-technischer Gestaltungsmittel	19
<b>4. Analyse von „Visual Comedy“ in Edgar Wrights Filmen</b>	<b>23</b>
4.1 Inhaltliche Einführung in die <i>Cornetto-Trilogie</i>	23
4.2 Wirkungsanalyse charakteristischer Gestaltungsschemata	25
4.2.1 Der „Wissensvorsprung“	25
4.2.2 Das „Sinnlose“	29
4.2.3 Das „Gegenteil“	32
4.3 „Visual Comedy“ als Stilmittel im Erklärungsversuch	36
<b>5. Schlussbetrachtung</b>	<b>42</b>
5.1 Zusammenfassung und Bewertung der Ergebnisse	42
5.2 Möglichkeiten und Grenzen von „Visual Comedy“	44
<b>II. Anhang</b>	<b>VI</b>
<b>III. Literaturverzeichnis</b>	<b>IX</b>
<b>IV. Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>XI</b>

# 1. Einleitung

## 1.1. Hinführung zum Thema

Wer heutzutage einen Filmeabend daheim plant, geht nicht mehr in die Videothek oder zum DVD-Händler seines Vertrauens und stöbert durch die Regale, sondern informiert sich, den Möglichkeiten des 21. Jahrhunderts entsprechend, zunächst einmal im World Wide Web. Gängige Rechercheoptionen sind Videoportale wie *Youtube* oder *Vimeo* auf denen man „Top 10“ oder „Best-Of“ Listungen zu allen erdenkbaren Kategorien und Genres findet. Diese gestalten sich in der Regel als Zusammenstellungen von Trailern oder Filmausschnitten nach dem gewählten Kriterium, teilweise mit und teilweise ohne Sprecherkommentar. Nehmen wir an, es steht uns der Sinn nach einem entspannten Abend mit einer heiteren Komödie und wir stöbern durch entsprechende Listen, dann finden wir – frei von jeglicher persönlichen Wertung – sehr unterschiedliche Auslegungen von „komisch“ die von obszön über eloquent bis blutig und darüber hinaus reichen. Und unabhängig davon, ob man sich von den Vorschlägen angesprochen fühlt oder nicht, kann man beim aufmerksamen Zuschauen ein Muster erkennen, das sich durch jede Auslegungsvariante von Humor zieht: moderne Komödien bestehen aus einer Reihung von zweckmäßig gestalteten Dialogszenen. Diese werden gepaart mit einer Hand voll Skyline-Panoramen, thematisch passender Chart-Musik und fertig ist die unterhaltsame Abendgestaltung. Das ist natürlich etwas plakativ gesagt, aber es zeigt sich durchaus die Tendenz, dass in modernen Komödien der Witz vorrangig der verbalen Interaktion der Schauspieler überlassen wird. Nur wenige Regisseure machen sich die Mühe, die gesamte Bandbreite der cineastischen Darstellung zu nutzen, wenn es um die Pointe geht.

Dass man eine Komödie aber auch anders machen kann, zeigt uns immer wieder erfolgreich der Brite Edgar Wright. Als relativ junger Regisseur begann er seine Arbeit vor 20 Jahren bei der Comedy-Serie *Mash and Peas* und ist diesem Genre von da an sehr lange treu geblieben<sup>1</sup>. Er war bis 2001 an acht verschiedenen Serien maßgeblich beteiligt und machte den Schritt ins Kino 2004 mit seinem ersten Film *Shaun of the Dead*. Aus dem Erfolg der Horror-Komödie entstand die *Cornetto-Trilogie*, in der traditionelle Genres wie Krimi oder Sciencefiction humorvoll wiederverwertet und parodiert werden. Mit seinem aktuell in Produktion befindlichen Titel wird Wright wohl

---

<sup>1</sup> Vgl.: IMDb (International Movie Database) (Hrsg.): Edgar Wright, [http://www.imdb.com/name/nm0942367/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/name/nm0942367/?ref_=nv_sr_2) (Zugriff am: 24.03.2016)

die Komödie in Richtung Actionthriller verlassen und wir sind gespannt, wie viel wir dann noch zu lachen haben werden<sup>2</sup>.

Die ersten Fernsehsendungen des Regisseurs sind von einem eher einfachen, skurrilen, wenn man es so nennen möchte „britischen“ Humor geprägt, der ein wenig an *Mr. Bean* erinnert. Er war dabei jedoch stets bemüht, einen Lacher nicht nur über den Dialog der Schauspieler zu ernten, sondern experimentierte viel mit Kamerazooms und Schnitteffekten zur Visualisierung der Pointe. Diesen sehr speziellen Stil konnte er schließlich bei *Shaun of the Dead* in Zusammenarbeit mit Schauspieler Simon Pegg frei entfalten und seine eigenen Maßstäbe in Sachen Komödie setzen. Auch wenn er den Begriff nicht direkt selbst geprägt hat, ist „Visual Comedy“ eine sehr passende Charakterisierung für die Art und Weise, wie er sein Publikum unterhält.

## 1.2. Fragestellung und Vorgehensweise der Arbeit

Zur Spezifizierung der Fragestellung ist es zunächst notwendig, den Begriff „Visual Comedy“ etwas genauer zu erfassen, wobei die Bezeichnung „Visual Comedy“ als wissenschaftliche Definition nicht explizit zu finden ist. Ähnliche Bezeichnungen, wie „sight gag“ oder „visual gag“, werden erklärt als „ein Bild, mit dem Humor auf nonverbale Art vermittelt wird.“<sup>3</sup>, wobei beide Begriffe in der Regel bezogen sind auf die Slapstick-Kunst von Pantomimen wie Charlie Chaplin oder Buster Keaton. Für die Anwendung im Folgenden, kann auf dieser Definition aufgebaut werden, jedoch muss sie in ihrem Umfang ausgeweitet werden: „Visual Comedy“ wird im Folgenden verstanden als ein filmisches Stilmittel der Komödie, wobei eine komische Reaktion beim Zuschauer durch den Einsatz von nonverbalen, visuell-technischen Gestaltungsmitteln erzeugt wird. Der Begriff „Stilmittel“ ist im *Wahrig Digital - Deutschen Wörterbuch* erklärt, als „Mittel zum Hervorbringen [...] einer bestimmten Wirkung (z.B. [durch] Wiederholung von Wörtern oder Tönen, Lautmalerei, Farbeffekte)“<sup>4</sup>. Um das Mittel „Visual Comedy“ zu erfassen, gilt es entsprechend die Frage nach dessen Wirkung, sowie der damit zusammenhängenden Systematik zu klären.

---

<sup>2</sup> Vgl.: Filmstarts (Hrsg.): *Baby Driver*, <http://www.filmstarts.de/kritiken/230453.html> (Zugriff am: 24.03.2016).

<sup>3</sup> Vgl.: Dirks Tim, Filmsite.org (Hrsg.): *Film Terms Glossary: sight gag*, <http://www.filmsite.org/filmterms17.html> (Zugriff am 25.03.2016).

<sup>4</sup> Wahrig Gerhard: *Wahrig Digital – Deutsches Wörterbuch* (2007), USM (Hrsg.), München, CD-ROM.

Ziel der Arbeit ist daher die Entwicklung eines allgemeinen Erklärungsansatzes für das Stilmittel „Visual Comedy“ auf Basis einer analytischen Betrachtung der visuell-technischen Gestaltungsmittel in ausgewählten Filmwerken von Edgar Wright.

Um erfolgreich einen Zusammenhang zwischen den analysierten Filmausschnitten und deren Wirkung herzustellen, ist es zunächst notwendig, die entsprechenden theoretischen Grundlagen der Humorforschung zu recherchieren und diese anwendungsorientiert aufzubereiten. Drei verschiedene, renommierte Humorthorien werden hierzu kurz vorgestellt und mit praxisbezogenen Beispielen veranschaulicht. Anschließend werden die Methodik der Filmanalyse nach Lothar Mikos erläutert sowie der Analysekorpus und die eingesetzten Hilfsmittel definiert. Zur Reduzierung des Analyseumfangs konzentriert sich diese Arbeit auf die charakteristischen Gestaltungsschemata der *Cornetto-Trilogie* von Edgar Wright. Nach der Methodik der Filmanalyse werden mit Hilfe von Einstellungsprotokollen jeweils ausgewählte Szenen- oder Szenenausschnitte hinsichtlich der eingesetzten filmischen Gestaltungsmittel analysiert, um wiederkehrende Umsetzungsschemata von „Visual Comedy“ zu bestimmen. Das Augenmerk liegt hierbei auf den technischen und ästhetischen Gestaltungsmitteln in Bezug auf deren expliziten Einsatz zur Erzeugung von Humor. Um die Wirkungsweise der jeweiligen Gestaltungsschemata auf Basis der Analyseergebnisse zu erklären, müssen die Theorien der Humorforschung auf das stilistische Konstrukt des jeweiligen Szenenausschnitts übertragen werden. Zur Entwicklung einer allgemeinen Aussage über die Funktions- und Wirkungsweise von „Visual Comedy“ werden die einzelnen Analyseergebnisse in einem abschließenden Schritt verglichen und auf gemeinsame Kernkomponenten und Merkmale untersucht. Die Arbeit wird mit einer abschließenden Betrachtung der Möglichkeiten und Grenzen von „Visual Comedy“ abgerundet.



## 2. Humortheorien im Überblick

### 2.1. Allgemeines zur theoretischen Betrachtung von Humor

Eine wissenschaftliche Betrachtung von Witzen bzw. philosophische Abhandlungen über Humor sind fast so alt wie die Zivilisation selbst. Bereits Platon beschäftigte sich als einer der ersten mit der Komik in seinem Werk *Philebos*<sup>5</sup>, auch wenn er diese als eine menschliche Schwäche betrachtete und damit dem allgemeinen Konsens seiner Zeit folgte, in der Lachen vor allem als ein Ausdruck von Verachtung angesehen wurde und das Verständnis von Humor sich auf diesen negativen Aspekt beschränkte<sup>6</sup>. In den mehr als 2000 Jahren seit damals haben sich namhafte Forscher und Philosophen wie Darwin, Kant oder Freud – wenn auch nur am Rande ihrer Arbeit – mit der Frage nach dem Humor beschäftigt. Und trotzdem wurde eine allgemein akzeptierte, alle Aspekte des Humors erfassende Theorie bisher noch nicht vorgestellt. Ob die Gründe hierfür einem mangelnden Forschungsinteresse oder der komplexen Interdisziplinarität zuzuschreiben sind, kann vermutlich nicht pauschal beantwortet werden. Fest steht aber, dass die Humorforschung mit mehr als nur einer Problematik zu kämpfen hat, wenn es um die Aufstellung und Verifizierung einer allgemeinen Theorie geht.

Der Anspruch an eine allgemeine Humorthorie ist es, eine Erklärung für die evolutionäre Entwicklung, die Funktions- und Wirkungsweise und die Kommunikation von Humor zu bieten. Matthew M. Hurley stellt mit seinen Mitstreitern in dem gemeinsamen Werk *Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind* einen Katalog von 20 Fragen auf, die eine allgemeine, kognitive und evolutionäre Humorthorie beantworten können soll<sup>7</sup>. Die Liste stellt sehr grundsätzliche Fragen oder spricht Lücken an, die in vorliegenden Theorien zu finden sind, und könnte wohl auch leicht doppelt so lang sein. Alle bisher publizierten Arbeiten oder Theorien, die sich auf das Komische des menschlichen Daseins beziehen, können meistens nur einen Ausschnitt des Fragenkatalogs beantworten. Die Erklärung hierfür findet man zu Teilen bereits in einer Übersicht über die primären Kategorien der anerkannten Theorien: „Biologische-, Spiel-, Überlegenheits-, Entspannungs- und Inkongruenz-Theorien“<sup>8</sup> sind

---

<sup>5</sup> Vgl.: Platon: *Philebos* in: Platons Werke zweiter Teil dritter Band nach: Schleiermacher Friedrich E.D.: Edition Opera Platonis (Hrsg.) <http://www.opera-platonis.de/Philebos.pdf> (Zugriff am: 04.04.16), S.34

<sup>6</sup> Vgl.: Knop Karin: *Comedy in Serie – Medienwissenschaftliche Perspektiven auf ein TV-Format* (2007), Google Books, [https://books.google.de/books?id=f7bxyVs0S-IC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.de/books?id=f7bxyVs0S-IC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false), (Zugriff am: 29.03.16) S.46

<sup>7</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: *Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind* (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge S. 58ff

<sup>8</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: *Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind* (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge S. 37

die wichtigsten Felder der Forschungsarbeit, wobei weitere Unterkategorien hier ausgeklammert wurden, und trotzdem ist jede von der Thematik betroffene wissenschaftliche Disziplin mit den jeweils eigenen Modellen vertreten. Die biologischen Ansätze konzentrieren sich auf die evolutionäre Entwicklung des Lachens in der Menschheitsgeschichte und dessen überlebenswichtige Funktionen und schließen damit gleichzeitig alle kognitiven und soziologischen Aspekte bei der Betrachtung des Humors aus. Die Spiel- und Entspannungstheorien hingegen betrachten vor allem die entwicklungs- und tiefenpsychologischen Grundlagen von Humor in Bezug auf das Individuum. Mit dem „Lachen über etwas“, also der Frage nach dem Wirkungszusammenhang zwischen Komik und Rezipient, beschäftigen sich die Überlegenheits- und Inkongruenz-Theorien, wobei die Erklärungen oft nur auf bestimmte Ausprägungen des Humors anzuwenden sind. So hat zwar jeder dieser wissenschaftlichen Ansätze seine eigene Berechtigung und ist in sich schlüssig, jedoch zeigen sich schnell die jeweiligen Grenzen der Modelle, wenn man Fragen stellt, die über die eigene Disziplin hinausgehen.

Es ist natürlich erheblich einfacher, sich über mangelnde Theorien zu beklagen, als neue Ansätze zu finden, und trotz moderner Methoden der Forschung ist es mit erheblichem Aufwand verbunden, plausible Antworten zu finden. Über die komplexe Interdisziplinarität der Thematik hinaus werden Humor und Komik durch einige inhärente Faktoren bestimmt, die das Generieren und Verarbeiten von Forschungsdaten erschweren. Konkret geht es dabei um intellektuelle, kulturelle und geschlechterbiologische Unterschiede, welche die individuelle Rezeption und den Umgang mit Humor beeinflussen.

Gil Greengross und Geoffrey Miller beschäftigen sich in ihrer Studie *Humor ability reveals intelligence, predicts mating success, and is higher in males* (2011) mit zwei wesentlichen Faktoren, von denen die persönliche Fähigkeiten im Umgang mit Humor abhängig sind: Zum einen beweisen sie die These, dass „Humor nicht nur ein äußerst verlässlicher Intelligenz-Indikator ist [...]“<sup>9</sup>, was bedeutet, dass ein humorvoll empfundenes Auftreten nachweislich in direkter Korrelation mit messbarer Intelligenz steht. Zum anderen haben sie in einem zweiten Schritt einen Zusammenhang zwischen der Humorfähigkeit und dem Geschlecht hergestellt, demzufolge Männer sich im Durchschnitt witziger präsentieren als Frauen, wohingegen die Empfänglichkeit für

---

<sup>9</sup> Greengross Gil / Miller Geoffrey: *Humor ability reveals intelligence, predicts mating success, and is higher in males* (2011), Elsevier Inc. (Hrsg.), <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160289611000523> (Zugriff am: 01.04.16). S. 4

Humor sich genau gegensätzlich verhält<sup>10</sup>. Diese beiden Erkenntnisse sind deshalb so wichtig, weil sie erklären, warum jeder Mensch unterschiedlich auf komische Darstellungen und Witze reagiert und weshalb allgemeine Aussagen über die Wirkung von Humor so schwer zu treffen sind.

Der dritte wesentliche Faktor, der die Rezeption von Humor enorm beeinflusst, ist der individuelle Wissensstand in Bezug auf Sprache, Kultur und soziales Umfeld. So kann zum Beispiel ein Witz in eine andere Sprache übersetzt werden und trotzdem bei den Rezipienten einer fremden Kultur nicht verstanden werden, da diesen das notwendige, kulturelle Hintergrundwissen fehlt<sup>11</sup>. Dieses Phänomen betrifft zwar vor allem verbalen Humor, kann aber auch z.B. das Verständnis für eine Karikatur beeinträchtigen, wenn dem Betrachter der politische Kontext nicht bekannt ist oder er eine andere Meinung vertritt. Bildung, im weitesten Sinne, hat also einen wesentlichen Einfluss auf den Umgang mit Komik und ist somit ein weiterer Faktor, der die Konzeption eines allgemeinen Humormodells zu einem schwierigen Unterfangen macht.

Da wir aus den angeführten Gründen keinen der theoretischen Ansätze als „richtig“ oder „falsch“ bezeichnen können, aber auch kein Modell ausreichend umfassend ist, um als alleiniger Erklärungsweg zu dienen, müssen wir uns zur weiteren Bearbeitung der Thematik mehrerer Theorien bedienen: die Überlegenheits-Theorien, die Inkongruenz-Theorien und die mechanische Theorie nach Bergson beschäftigen sich primär mit der Rezeption und Wirkungsweise von Humor und bieten daher die ergiebigsten Ansätze zur Analyse von „Visual Comedy“.

## 2.2. Die Überlegenheits-Theorie

Vereinfacht gesagt, erklärt diese Kategorie von Ansätzen das Phänomen des „Auslachens“. Oder in der eleganteren Formulierung von Thomas Hobbes, der das Lachen als eine „plötzliche Herrlichkeit oder Triumphieren, hervorgerufen durch das Erkennen oder Empfinden einer Schwäche seines Gegenübers oder des Protagonisten einer komischen Erzählung“<sup>12</sup> charakterisierte. Damit ist die Beobachtung gemeint, dass

---

<sup>10</sup> Vgl.: Greengross Gil / Miller Geoffrey: Humor ability reveals intelligence, predicts mating success, and is higher in males (2011), Elsevier Inc. (Hrsg.), <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160289611000523> (Zugriff am: 01.04.16). S. 4

<sup>11</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 31

<sup>12</sup> Hobbes Thomas: Leviathan – The Matter, Forme and Power (1651), McMaster University (Hrsg.): <http://socserv2.socsci.mcmaster.ca/econ/ugcm/3ll3/hobbes/Leviathan.pdf> (Zugriff am: 04.04.16). S.36

Menschen Freude aus der nach eigenem Urteil überlegenen Positionierung gegenüber einer anderen Person oder Personengruppe erlangen können. Die Überlegenheit kann dabei auch aus der Perspektive einer dritten Person empfunden werden und muss nicht tatsächlich vorliegen. Komik, die entsprechend beschrieben werden kann, enthält somit immer eine aggressive Komponente, auch wenn diese nur in Sonderfällen im Vordergrund steht. Folgendes Beispiel veranschaulicht den Zusammenhang:

*Ein Junge sieht einen Polizisten und fragt ihn:*

*"Herr Wachtmeister, darf man eigentlich zu einem Polizisten 'Rindvieh' sagen?"*

*"Aber nicht doch!" ruft der Beamte.*

*"Aber darf man zu einem Rindvieh 'Herr Wachtmeister' sagen?"*

*"Na ja, das eigentlich schon" sagt der.*

*"Na dann auf Wiedersehen, Herr Wachtmeister!"*

Der Witz ist so konzipiert, dass dem Leser oder Zuhörer von einem neutralen Blickwinkel aus zwei Parteien vorgestellt werden, wobei nur einer Partei ein wesentliches Merkmal zugeordnet wird, nämlich die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Personengruppe. Mit Beginn des Dialogs wird der Repräsentant der Personengruppe, in diesem Fall ein Polizist, in eine defensive Position gedrängt, da er aus einer reagierenden Haltung heraus spricht, und wird so dem Rezipienten des Witzes vorgeführt. Die Vorführung und Denunzierung des Polizisten gipfelt in der Pointe. Durch die Erzählweise und Abfolge des Witzes fühlt sich der Zuschauer gegenüber dem denunzierten Polizisten überlegen und kann über ihn lachen.

Nach diesem einfachen, aber effektiven Konzept funktionieren nicht nur die meisten der Dreisatz-Witze auf dem Schulhof, sondern auch moderne Scripted-Reality Formate wie *Germany's Next Top Model* oder die Programme diverser Stand-Up Comedians, die das Prinzip des Vorführens auf evolvierte Art und Weise nutzen. Narrativ umgesetzt findet man in vielen Komödien Elemente, die sich mit der Überlegenheits-Theorie beschreiben und erklären lassen, wobei die denunzierende, aggressive Komponente in sehr unterschiedlich ausgeprägter Art zu finden ist, die sehr von der Genre-Ausrichtung des Werks abhängt. Humor kann in dieser Form sowohl verbal als auch nonverbal und mit verschiedenen filmischen Mitteln umgesetzt werden.

Die Überlegenheits-Theorie nach dem Ansatz von Hobbes eignet sich zwar gut als deskriptives Mittel um bestimmte Formen von Humor zu erfassen und einordnen zu können, jedoch stößt man sehr schnell auf Erklärungslücken des Modells, wenn man sich genauer damit beschäftigt. Unterstellt man die Theorie einer Gegenprüfung unter

der Frage, ob Komik notwendigerweise immer mit einem Gefühl von Überlegenheit verbunden sein muss, dann erkennt man sehr schnell anhand von alltäglichen Situationen, dass komische Momente auch ohne eine Form von Degradierung auftreten können<sup>13</sup>. Betrachtet man folgenden minimalistischen Witz:

*A: "Kennen Sie Goethes Werke?"*

*B: "Nein. Ist wohl ein kleinerer Betrieb..."*

so stellt man fest, dass er in seiner einfachen Art funktioniert, ohne jegliche Art von Degradierung oder Aggression zu provozieren. Es lässt sich also festhalten, dass das Empfinden von Überlegenheit gegenüber dem Gezeigten den Rezipienten zwar zu einem Lachen verleiten kann, jedoch umgekehrt Humor auch ohne das Vorhandensein einer aggressiven Komponente entstehen kann.

Auch wenn Hobbes Ansatz mehr eine Grundsteinlegung war als eine allgemein-umfassende Humorthorie, so ist er in seiner einfachen Art genauso effektiv wie das Prinzip des „Auslachens“ selbst. Als eigenständiges Modell ist diese Erklärung sehr populär und häufig zitiert, jedoch ist eine direkte Weiterentwicklung des Ansatzes bisher nicht entstanden.

### 2.3. Die Inkongruenz-Theorie

Ein weiteres, umfangreiches Feld der kognitiven Ansätze bilden die Inkongruenz- oder Diskrepanz-Theorien. Sie sind auch häufig unter dem englischen Begriff Incongruity-Resolution zu finden und werden daher mit I-R abgekürzt. Grundsätzlich verbindet die Vertreter dieser Theorie folgende Annahme: „Humor tritt auf, wann immer eine Abweichung [von dem Bekannten] auftritt, die direkt anschließend aufgelöst wird“<sup>14</sup>. Aufbauend auf den philosophischen Ansichten von Kant hat Arthur Schopenhauer bereits 1883 ein Inkongruenz-Modell entwickelt, auf dessen Grundlagen sich bis heute viele Theorien berufen. Zur Veranschaulichung seiner *Theorie des Lächerlichen* betrachten wir zunächst folgendes Beispiel:

*Ein Krankenhaus-Arzt zu seinem Kollegen:*

*"Heute haben wir einen bekommen, der hat alles: Syphilis, Herpes, Cholera, Hepatitis..."*

---

<sup>13</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 42

<sup>14</sup> Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 45

*"Und was macht ihr mit ihm?"*

*"Morgens bekommt er Toast, mittags Pizza und abends Omelett."*

*"Das hilft?"*

*"Nein, aber es passt unter der Tür durch."*

Zunächst bekommt der Leser bzw. Rezipienten eine Situation beschrieben, in die er sich hineinversetzen und deren Beschreibung er folgen kann. So wird beim Leser auf Basis seiner Erfahrungen und seines erlernten Wissens eine abstrakte Vorstellung der Situation generiert, die mit bestimmten Erwartungen verknüpft ist. Schopenhauer bezeichnet in seiner *Theorie des Lächerlichen* diese abstrakte Vorstellung als einen heterogenen Begriff von einem vorliegenden Gegenstand<sup>15</sup>. In unserem vorliegenden Beispiel ist es das Gespräch zwischen zwei Ärzten über die Behandlung eines Patienten, zu welchem der Leser sich eine Vorstellung machen soll. In einem zweiten Schritt wird der Rezipient unerwartet mit einer Aussage konfrontiert, die mit der abstrakten Vorstellung und den aufgebauten, entsprechenden Erwartungen kollidiert. Nach Schopenhauers Modell ist dieser Wendepunkt eine Aussage oder ein Vorgang, „[...] welcher zwar unter jenen Begriff sich subsumieren [sic!], mithin durch ihn sich denken läßt, jedoch in anderer und vorwaltender Beziehung gar nicht darunter gehört [...]“<sup>16</sup>. Das heißt, dieser unerwartete Wendepunkt kann zwar in das Konzept der vorliegenden Situation eingegliedert werden, wird aber vom Rezipienten dort eigentlich nicht erwartet. Durch die daraus entstehende Inkongruenz zwischen dem Abstrakten und dem Vorliegenden, entsteht ein Spannungsmoment und damit die notwendige Komponente zur Erzeugung von Humor. In unserem Beispiel wird die Inkongruenz in der 5. und 6. Zeile des Dialogs generiert: Der Arzt beschreibt seine Behandlungsmethode, welche aber für den Leser nur schwer mit dem übliche Konzept einer ärztlichen Behandlung zu vereinen ist und deshalb mit seiner Vorstellung kollidiert. In der Gegenfrage des Kollegen wird die Erwartung einer logischen Erklärung geschürt und damit die erzeugte Spannung gehalten. Die Intensität des Lachens oder das „Humorpotential“ des Witzes wird nach Schopenhauer durch das Überraschungsmoment der Inkongruenz definiert. Das heißt, je unerwarteter die Abweichung von der Vorstellung auftritt, desto heftiger wird das Lachen ausfallen<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Vgl.: Schopenhauer Arthur: *Die Welt als Wille und Vorstellung – Zur Theorie des Lächerlichen*, in: *Meisterwerke der Literatur* (2012), Jazzybee Verlag (Hrsg.), E-Book. S. 379f

<sup>16</sup> Schopenhauer Arthur: *Die Welt als Wille und Vorstellung – Zur Theorie des Lächerlichen*, in: *Meisterwerke der Literatur* (2012), Jazzybee Verlag (Hrsg.), E-Book. S. 380

<sup>17</sup> Vgl.: Schopenhauer Arthur: *Die Welt als Wille und Vorstellung – Zur Theorie des Lächerlichen*, in: *Meisterwerke der Literatur* (2012), Jazzybee Verlag (Hrsg.), E-Book. S. 380

Auch wenn wir anhand des beschriebenen Ansatzes bereits viele Arten und Formen von Humor beschreiben und erklären können, so gibt es noch ausreichend Fälle, die das Modell nicht vollkommen erfasst. So wird auch das vorliegende Beispiel erst durch die letzte Zeile zu einem tatsächlichen Witz. Der Sozialpsychologe Jerry Suls, hat mit seiner Theorie die Aussagen von Schopenhauer aufgegriffen und erweitert. Nach seinem Ansatz basiert Komik zwar auf dem Erkennen einer unerwarteten Inkongruenz, aber damit der Rezipient tatsächlich lachen muss, muss diese noch begründet aufgelöst werden<sup>18</sup>. Das passiert in dem Moment, in dem es dem Rezipienten gelingt, das Konstrukt des Witzes zu erkennen und die Diskrepanz zwischen seiner Erwartung und dem Vorliegenden zu schließen. Je nach Form des vorliegenden Humors kann er diese Erkenntnis auf Basis seines eigenen Wissens erlangen oder wird durch die so genannte „Punch Line“ – wortwörtlich – mit der Nase darauf gestoßen. In unserem Beispiel-Witz passiert die Auflösung, wie in den meisten Fällen, im letzten Satz: Der Arzt begründet seinem Kollegen schließlich die unverständliche Behandlungsmethode, jedoch auf eine Art, die in dem Gesamtkonstrukt des Witzes für den Leser logisch nachvollziehbar ist. Er kann die Inkongruenz der vorliegenden Erzählung auflösen und darüber lachen. Lässt man die letzte Zeile jedoch weg, geht der Humor verloren.

Nach Suls haben noch viele weitere Theoretiker das Konstrukt der Inkongruenz-Theorien erweitert und verfeinert, darunter Raskin, Minsky, sowie Wyer und Collins. Dabei wurde jedoch vor allem über Definition von Inkongruenz bzw. Auflösung gestritten<sup>19</sup> und das wesentliche Grundprinzip der Theorie von Schopenhauer beibehalten. Für die Analyse des „Visual Comedy“-Prinzips im Rahmen dieser Arbeit sind die Details der jeweiligen Ansätze zu vernachlässigen, da die Unterscheidung sich vor allem auf komplexen und verbalen Humor bezieht.

In der praktischen Anwendung findet sich Humor auf der Basis des Inkongruenz-Modells quasi überall da, wo gelacht wird: Da der Ansatz wesentlich ausgereifter und differenzierter ist als die Überlegenheits-Theorie, kann mit ihm ein Großteil der auftretenden Humorformen beschrieben werden. Film und Theater können unter dem Blickwinkel dieser Theorie genauso betrachtet werden wie Stammtisch-Witze oder Comic-Hefte. Unabhängig davon, welche Variante des Modells man unter die Lupe nimmt, findet sich bei allen eine Schwachstelle durch das Anführen eines Gegenbeispiels. Hurley et al. zitieren ein anschauliches Beispiel von Pinker, welcher die

---

<sup>18</sup> Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 49

<sup>19</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 46

Erscheinung der Seekrankheit unter den Kriterien der Inkongruenz-Theorie betrachtete<sup>20</sup>: Er stellt fest, dass auch hier eine Diskrepanz zwischen der visuellen Wahrnehmung und dem Gleichgewichtssinn des Betroffenen auftritt, was jedoch in der Regel nicht zu Lachanfällen, sondern eher zu Übelkeit führt.

Wir halten fest, dass die Kategorie der Inkongruenz-Modelle zwar auch ihre Schwächen und Mängel aufweist, aber viele Ausprägungen von Humor sehr genau erfassen kann und damit im Folgenden als wichtiges Werkzeug zur Analyse von „Visual Comedy“ dient.

## 2.4. Die mechanische Theorie nach Bergson

„Daß nun auch wir dem Problem zu Leibe rücken, können wir einzig mit der Absicht rechtfertigen, die komische Phantasie in keinem Fall in eine Definition zu zwingen.“<sup>21</sup>, so Henri Bergson im ersten Kapitel seines *Essays über die Bedeutung des Komischen*, und er hat zumindest mit dieser Aussage bis heute Recht behalten. Sein Modell von 1911 enthält Aspekte, die sich sowohl in den Überlegenheits- als auch in den Inkongruenz-Theorien wiederfinden lassen, aber auch wesentliche eigene Ansätze über die Eigenheiten des Humors und ist daher an dieser Stelle erwähnenswert.

Die grundlegenden Aussagen des Modells sind, dass Humor grundsätzlich ein rein intellektuelles Bedürfnis ist, welchem jegliche emotionale Erregung wie Wut, Angst oder Liebe entgegenwirkt. Außerdem findet sich das Phänomen immer in einem Sender-Rezipienten Verhältnis bzw. einer Gruppensituation<sup>22</sup>. Er leitet daraus ab, dass das Komische die Funktion hat, die soziale Unbeweglichkeit des Einzelnen zu korrigieren<sup>23</sup>. Besser verständlich wird die Aussage im Folgenden. Geschmeidigkeit und Erstarrung, sowohl körperlicher als auch geistiger Art, definieren nach Bergson das Spannungsfeld, in dem sich Humor bewegt. Die Gesellschaft hat in ihrer Entwicklung stets ein Streben nach Harmonie, Anpassung und Flexibilität, um das Zusammenleben von Individuen zu ermöglichen. Gelacht wird über den Einzelnen, der der Erstarrung und damit dem menschlichen Laster verfällt, so Bergson. Die Gruppe bzw. Gesellschaft prangert damit

---

<sup>20</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: *Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind* (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 48

<sup>21</sup> Bergson Henri: *Das Lachen – Ein Essay über die Bedeutung des Komischen* (Übersetzung nach: Roswitha Plancherel-Walter) (2011), 23. Auflage, Felix Meiner Verlag (Hrsg.), Hamburg. S. 13

<sup>22</sup> Vgl.: Bergson Henri: *Das Lachen – Ein Essay über die Bedeutung des Komischen* (Übersetzung nach: Roswitha Plancherel-Walter) (2011), 23. Auflage, Felix Meiner Verlag (Hrsg.), Hamburg. S. 15f

<sup>23</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: *Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind* (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 54



das unangepasste und unbewegliche Verhalten des Einzelnen an und gibt ihm so die Möglichkeit zur Korrektur. Entsprechend ist Humor immer dann zu finden, wenn Menschen sich körperlich oder geistig unflexibel oder „mechanisch“ verhalten. Diesen Begriff weitet Bergson auf eine Vielzahl von komischen Situationen aus und entwickelt so Kriterien zum schematischen Erkennen und Generieren von Humor. Mechanisches Verhalten kann sich zum Beispiel als Zerstreuung äußern, wenn eine Person nie ganz bei der Sache ist, weil sie in ihrer Gewohnheit gefangen ist und in ihrer geistigen Haltung zu unflexibel ist um ihre Gewohnheiten zu ändern<sup>24</sup>. Wir können als Beobachter einer solchen Person über ihre zerstreuten, verwirrten Handlungen lachen, da wir das „mechanische“ Muster dahinter bemerken. Weitere Kriterien unter denen eine komische Situation oder Verhaltensweise zu finden sein kann, sind Abnormität, Künstlichkeit, die Illusion von Lebendigkeit, Ungeselligkeit oder Gefühlslosigkeit um nur einen Teil der Beispiele von Bergson zu nennen. Er erklärt mit Hilfe dieses Prinzips unterschiedlichste Arten von Humor, sowohl pantomimische Komik, als auch Wortwitze oder Karikaturen.

Betrachtet man das Medium Film, so findet sich wohl die bekannteste Veranschaulichung der Betrachtungsweise in den Filmen von Charlie Chaplin. In den Gags des Pantomimen fühlt sich der Zuschauer schnell an eine Marionette oder eine Maschine erinnert, wenn ihm oder einem seinem Widersacher dasselbe Missgeschick immer und immer wieder passiert. Auch Zeichentrick- und Animationsfilme, beispielsweise aus der Disney-Schmiede, enthalten oft Szenen, in denen erfolgreich mit Abnormität und Künstlichkeit gearbeitet wird um eine Figur lächerlich zu machen. Da die mechanische Theorie viele Überschneidungen mit Inkongruenz- und Überlegenheits-Modellen aufweist, überschneiden sich auch die Anwendungsbeispiele aller drei Theorien in vielen Punkten

Wie die beiden bisher genannten Theorien ist auch Bergsons Modell nur begrenzt belastbar. Bei einigen Humorformen wird nur ein Teilaspekt der Komik erfasst und bei anderen scheitert der Erklärungsansatz gänzlich. Darüber hinaus entkräftet der Schriftsteller Arthur Koestler die Theorie mit diversen Gegenbeispielen: „Wenn Starrheit im Kontrast mit körperlicher Geschmeidigkeit allein witzig wäre, so wären ägyptische Statuen [...] der beste Gag der jemals erfunden wurde“<sup>25</sup>. Es zeigt sich also, dass Bergsons Kriterien zwar im Zusammenhang mit Humor auftreten, aber keinesfalls ein Garant dafür sind. Betrachten wir die folgende Karikatur von Heiko Sakurai:

---

<sup>24</sup> Vgl.: Bergson Henri: Das Lachen – Ein Essay über die Bedeutung des Komischen (Übersetzung nach: Roswitha Plancherel-Walter)(2011), 23. Auflage, Felix Meiner Verlag (Hrsg.), Hamburg. S. 18f

<sup>25</sup> Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 55



**Abbildung 1: Karikatur *Kurbelpult* (Sakurai 2014)**

Gezeigt wird die amtierende deutsche Bundeskanzlerin Angela Merkel, die im Bundestag in überhöhter Position auf einer schwebenden Wolke sitzt. Die Darstellungsform enthält wesentliche Elemente, die nach Bergsons Modell eine komische Wirkung erzeugen: Die Figuren sind in abnormalen Situationen und Haltungen abgebildet, die Proportionen sind verzerrt und es entsteht die Illusion von Marionettenhaftigkeit, wodurch nach vorliegendem Ansatz wesentliche Grundlagen für eine komische Wirkung gegeben sind. Was von der Definition nicht erfasst wird, sind die schriftlichen Inhalte der Karikatur sowie der gesamte Kontext, in dem diese steht. Der Zeichenstil und die verzerrten Proportionen sind in separater Betrachtung zwar ein wesentliches humoristisches Element des Dargestellten, sie sind jedoch ohne die darüber hinaus reichende Bedeutung im Allgemeinen nur begrenzt witzig. Bergsons Theorie erfasst daher in Bezug auf dieses Beispiel nur einen Teil der Komik.

Trotzdem bietet das Modell einen hilfreichen Katalog an Kriterien und Wirkungszusammenhängen zur Betrachtung und Erklärung von Humor, der im weiteren Verlauf zu Rate gezogen wird. Da sich die Betrachtungen dieser Arbeit vor allem auf nonverbalen, bildlichen Humor konzentrieren, sind die genannten Defizite der Theorie in Bezug auf komplexere Humorformen zu vernachlässigen.

## 2.5. Sonstige Theorien

Um den Überblick über die humortheoretischen Ansätze abzurunden, werden im Folgenden weitere davon kurz und übersichtlich erläutert. Relevante Kategorien sind die biologischen Theorien, die Spieltheorien und die Erlösungstheorie. Da die Modelle sich im Wesentlichen auf die überlebenswichtigen Funktionen bzw. das Bedürfnis nach Lachen beziehen, liefern sie kaum Erklärungen bezüglich der Konzeption und Wirkung von Humor und sind deshalb nur marginal von Bedeutung bei der Betrachtung von „Visual Comedy“.

Biologische Ansätze werden unter anderem vertreten durch Wissenschaftler wie Thompson, Eibl-Eibesfeldt oder Goldstein und McGhee. Sie sind grundsätzlich der Ansicht, dass Humor angeboren ist, bereits im frühen Kindesalter spontan auftritt und in allen Kulturen weltweit zu finden ist. Eine weitere Annahme ist, dass Humor einer genetischen Adaption entspringt, wobei diese bisher nicht nachgewiesen werden konnte<sup>26</sup>. Zentral ist bei allen biologischen Ansätzen der Versuch, den Nutzen von Humor durch ein kommunikatives System zu erklären.

Mit einem „Kitzeln des Hirns“ bezeichnen Spieltheoretiker wie Charles Darwin den menschlichen Humor<sup>27</sup>. Sie arbeiten vor allem an dem Zusammenhang zwischen dem Lachen und dem kindlichen Spieltrieb. Sie begründen dies in der Wirkungsähnlichkeit von spielerischem Kitzeln und Humor, insofern als das Lachen in beiden Fällen vergleichbar ausfällt. Die Frage nach dem evolutionären Ursprung des Lachens wird dabei erklärt als ein Kommunikationsmittel der hominiden Entwicklungsstufe, mit dem der Gruppe Sicherheit vermittelt wurde. Die Beweisführung zu dieser Annahme erweist sich dabei jedoch als schwierig<sup>28</sup>. Für die Zwecke dieser Arbeit bietet das Modell der Spieltheorien allerdings keine relevanten Ansätze, da die Erklärungsversuche primär auf das Lachen bezogen werden und nicht auf den Humor an sich.

Mit einer sehr eigenen Theorie hat der Psychoanalytiker Sigmund Freud sein Verständnis von Humor untermauert: Die Erlösungs- oder Entspannungs-Theorie knüpft an sein Modell der menschlichen Psyche an und erklärt das kognitive Bedürfnis nach Humor und Lachen. „[Es] basiert auf dem Prinzip, dass bestimmte Ereignisse unterdrückte sexuelle oder aggressive Spannung erzeugen, die, insofern sie auf

---

<sup>26</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 38

<sup>27</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 39

<sup>28</sup> Vgl.: Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 39

dramatische (plötzliche oder überraschende) Art und Weise gelöst werden, in Humor resultieren“<sup>29</sup>. Die Theorie kann durchaus eine Erklärung bieten für emotional aufgeladene Humorformen, scheitert jedoch an logischen Witzen oder Wortspielen. Freud stellt zwar einen plausiblen Zusammenhang zwischen dem menschlichen Bedürfnis nach Humor und dessen emotionaler Komponente her, er tut dies jedoch auf der Basis eines mittlerweile überholten psychoanalytischen Modells, das in der modernen Psychologie nur noch bedingt gebräuchlich ist.

---

<sup>29</sup> Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge. S. 44

### 3. Methodik der Filmanalyse nach Lothar Mikos

Bevor wir uns genauer mit den Filmen von Edgar Wright beschäftigen können, ist es zunächst notwendig, einen Überblick über die angewendete Analysemethodik zu schaffen. Lothar Mikos stellt in seinem Methodik-Werk *Film- und Fernsehanalyse* eine umfassende schematische Herangehensweise zur Analyse von Film- und Fernsehwerken vor und beschreibt detailliert die einzelnen Arbeitsschritte inklusive einiger Beispielinterpretationen. Da sich diese Arbeit vor allem auf die technischen Parameter der Filmgestaltung beschränkt, werden im Folgenden neben den allgemein notwendigen Arbeitsschritten nur die Analyseparameter der Kamera-, Montage- und Soundgestaltung erläutert. Außerdem werden die eingesetzten Hilfsmittel der folgenden Filmanalyse beschrieben.

#### 3.1. Systematische Arbeitsschritte der Filmanalyse

Nach Lothar Mikos enthält jede Film- und Fernsehanalyse die spezielle Problematik einer paradoxen Doppelrezeptionssituation. Damit ist die Rezeptionssituation des Analysierenden gemeint, der sich in seiner Rolle sowohl der flüchtigen, emotional-gesteuerten Betrachtungsweise eines „normalen“ Zuschauers bewusst sein muss und im selben Zug Abstand nehmen muss von dieser Perspektive, um eine methodisch kontrollierte Analyse vornehmen zu können<sup>30</sup>. Vor diesem Hintergrund gilt es in dieser Arbeit, die besonders subjektiv empfundene Gestaltung des Humors eines Films gezielt in ihrer Konstruktion und Wirkung zu analysieren.

Ausgehend davon, dass wir uns in einer Analysesituation befinden, in der Thema, Fragestellung, Erkenntnisinteresse und Rahmenbedingungen der Analyse bereits festgelegt sind, beginnt die Bearbeitung des Forschungsgegenstandes dieser Arbeit mit der Operationalisierung. Sie ist zwingend notwendig, da eine Filmanalyse immer drei systematische Problemstellungen beinhaltet: Die Flüchtigkeit des zu analysierenden Moments, die prinzipielle Endlosigkeit der Analyse und der Mangel einer universell anwendbaren Methode<sup>31</sup>. Entsprechend ist der Zweck der Operationalisierung, den Rahmen der Analyseleistung einzuschränken, die Arbeitsschritte zu definieren und den Analysekorpus anhand der Fragestellung festzumachen.

---

<sup>30</sup> Vgl.: Mikos Lothar: *Film- und Fernsehanalyse* (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 69f

<sup>31</sup> Vgl.: Mikos Lothar: *Film- und Fernsehanalyse* (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 71

Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit ist folgendermaßen zu beschreiben: Die Gestaltung der Komödien von Edgar Wright unterscheidet sich auffällig von vielen vergleichbaren Werken, indem sie mehr visuell-technische Elemente zur Erzeugung von Humor beinhaltet als gesprochene Texte. Zur Beschreibung dieses Stilmittels wird der Begriff „Visual Comedy“ gewählt. Die sich hieraus ergebende Frage ist, ob dieses Stilmittel und seine Wirkungsweise systematisch zu erfassen sind und allgemein beschreibbaren Prinzipien folgen. Zur Beantwortung dieser Frage muss zunächst eine Grundlage der humortheorietischen Betrachtungsweisen gebildet werden, auf deren Basis die Ergebnisse ausgewertet werden können. Zur Generierung von Forschungsdaten wird die Methode der Filmanalyse gewählt, mit welcher die visuell-technischen Gestaltungsmerkmale der einzelnen Filmausschnitte des Analysekorpus erarbeitet und interpretiert werden können. Zur Ausarbeitung einer detaillierten Verfahrensweise der Filmanalyse orientieren wir uns an folgender schematischer Gliederung von Mikos:

1. Entwicklung eines allgemeinen Erkenntnisinteresses
2. Anschauung des Materials
3. Theoretische und historische Reflexion
4. Konkretisierung des Erkenntnisinteresses
5. Entwicklung der Fragestellung
6. Bildung des Analysekorpus
7. Festlegung der Hilfsmittel
8. Datensammlung
9. Beschreibung der Datenbasis
10. Analyse der Daten: Bestandsaufnahme der Komponenten der Filme
11. Auswertung: Interpretation und Kontextualisierung der Daten
12. Evaluation I: Bewertung der analysierten Daten
13. Evaluation II: Bewertung der eigenen Ergebnisse gemessen am Erkenntnisinteresse und der Operationalisierung
14. Präsentation der Ergebnisse

Die dargestellten, systematischen Verfahrensschritte beziehen sich auf den kompletten wissenschaftlichen Arbeitsprozess einer filmanalytischen Abhandlung. Da ein Teil der Schritte bereits im Vorfeld dieser Arbeit durchgeführt wurde oder ihre Darstellung den Rahmen einer Bachelorarbeit sprengen würde, sind nur die Punkte 6. bis 11. im Folgenden ausformuliert.

Die Analyse als Teil dieser Bachelorarbeit ist aufgrund von zeitlichen Rahmenbedingungen und forschungsökonomischen Einschränkungen in ihrer Leistung

begrenzt. Da die Filmanalyse trotzdem mit hoher Genauigkeit durchgeführt werden muss, um die Feinheiten in der humoristischen Gestaltungsweise zu erkennen, wird der Analysekorpus sehr eng definiert: Primär wird das Material, durch die Beschränkung der Betrachtung auf die Werke von Edgar Wright eingegrenzt. Weiter wird die Auswahl der Werke auf die „Cornetto-Trilogie“, also die Filme *Shaun of the Dead*, *Hot Fuzz* und *The World's End*, reduziert, da diese inhaltliche wie stilistische Ähnlichkeiten aufweisen und damit eine sinnvolle Grundlage zur geplanten Systematisierung der Ergebnisse bieten. Sekundär muss innerhalb dieser Filme eine Vorauswahl der zu analysierenden Szenen bzw. Einstellungen getroffen werden, da die genaue Analyse der Gestaltungsmerkmale aller Szenen wiederum einen enormen Arbeitsaufwand erfordern würde, der im Rahmen dieser Bachelorarbeit nicht zu leisten ist. Diese Vorauswahl wird auf subjektiver Basis generiert, indem in einem ersten Schritt alle Filmszenen ausgewählt werden, die von einem „normalen“ Zuschauer üblicherweise als komisch empfunden werden, und in einem zweiten Schritt aus dieser Menge alle Einstellungen ausgewählt werden, bei denen die Komik ohne gesprochenen Text abläuft. Man erhält so einen Analysekorpus, der die wesentlichen Kernbestandteile von „Visual Comedy“ repräsentiert:

„Comedy“: Ausschließlich Szenen, die als komisch empfunden werden.

„Visual“: Vorrangig visuell-technische Gestaltung der einzelnen Szenen.

Darüber hinaus sind die so ausgewählten Szenen und Einstellungen vom Kontext der Gesamthandlung gelöst und können auch von einem Zuschauer verstanden werden, der den Film und die Figuren nicht kennt und somit nicht emotional involviert ist.

### 3.2. Eingesetzte Hilfsmittel

Durch die Möglichkeit der digitalen Verarbeitung und Betrachtung von Videomaterial ist der Prozess der Zusammenstellung von Material aus den zu analysierenden Filmen wesentlich vereinfacht worden. Da der Film an beliebiger Stelle pausiert, vorwärts und rückwärts abgespielt oder digitale Standbilder generiert werden können, kann die Analyse schnell und präzise durchgeführt werden. Kopien der Filme sind in Form von BluRay oder DVD in der Regel einfach zugänglich und können an diversen AV-Geräten oder direkt auf dem Computer abgespielt werden. Für die vorliegende Analyse werden folgende Versionen der Filme eingesetzt:

*Shaun of the Dead* (USA 2004, Edgar Wright, Universal Studios (Hrsg.), DVD)

*Hot Fuzz* (USA 2007, Edgar Wright, Universal Studios (Hrsg.), DVD)

*The World's End (USA 2013, Edgar Wright, Universal Studios (Hrsg.), DVD)*

Es werden ausschließlich Szenen des Hauptfilms in originaler Fassung mit englischer Tonspur analysiert. Einzelne Textstellen werden aus dem gesprochenen Text der Originalfassung übersetzt und zitiert. Zum Abspielen und Betrachten der Filme werden diese zunächst digitalisiert und können dann in das Schnittprogramm „Adobe Premiere Pro CS6“ eingespielt werden. Standbilder werden mit einer in der Software integrierten Frameexport-Funktion generiert. Zur genauen Einordnung von Einzelfilmbildern wird das Zeitformat folgendermaßen gewählt:

HH:MM:SS:FF (*Stunden/Minuten/Sekunden/Frames*)

Da es zur Analyse der Kamera- und Montagearbeit außerdem sinnvoll ist, mit einem möglichst hochauflösenden, detailorientierten Verfahren zu arbeiten, wird von den behandelten Szenen bzw. Einstellungen ein Einstellungsprotokoll angefertigt. Dieses ist eine Skizzierung einer Abfolge von Einstellungen in tabellarischer Form (siehe Anhang S. VI-VIII). Mikos hat folgende Einteilung von Werner Faulstich übernommen: Das Protokoll besteht aus sechs Spalten mit den Überschriften *Einstellungsnummer*, *Handlung*, *Dialog*, *Geräusche*, *Kamerahandlung* und *Dauer in Sekunden*<sup>32</sup>. Inhaltlich wird das Protokoll mit den Werten der Analyseparameter gefüllt, deren Fachbezeichnungen im nächsten Kapitel beschrieben werden. Aufgrund der untergeordneten Rolle des Dialogs in der vorliegenden Arbeit, wird dieser im Einstellungsprotokoll allenfalls stichpunktartig notiert.

### **3.3. Analyseparameter visuell-technischer Gestaltungsmittel**

Da der Analysekorpus auf nonverbale Szenen und Momente der zu betrachtenden Filme beschränkt ist, sind bei der Analyse auch im Wesentlichen die visuell-technischen Gestaltungsmittel relevant. Mit dem Begriff „visuell-technisch“ werden im Folgenden alle Gestaltungselemente beschrieben, die nicht durch die verbale oder nonverbale Artikulation des Darstellers bestimmt werden, sondern vorrangig von den umgebenden technischen Parametern bestimmt sind. Konkret werden daher betrachtet: die Kameraführung und Bildgestaltung, Montage und Tongestaltung.

*Kameraführung und Bildgestaltung:* Die analytische Betrachtung der Bildgestaltung bzw. Kameraarbeit eines Filmwerks erfordert ein umfangreiches Erkennen und Kombinieren verschiedener technisch-gestalterischer Parameter und ist besonders in dieser

---

<sup>32</sup> Vgl.: Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 86



Abhandlung über „Visual Comedy“ von besonderer Bedeutung. „Mit den gezeigten Bildern wird nicht nur der Plot als Grundlage der Geschichte im Kopf der Zuschauer entwickelt, sondern es werden auch Nähe und Distanz zum Geschehen auf der Leinwand [...] geregelt“<sup>33</sup> so Mikos über die Aufgabe der Kameraführung. Da dem Zuschauer durch den Kamerablick ein primäres Identifikationsinstrument geboten wird<sup>34</sup>, kann über diesen die Wahrnehmung und emotionale Haltung des Rezipienten gezielt beeinflusst werden. Der wichtigste Parameter bei der Beschreibung der Bildgestaltung ist die Einstellungsgröße: Sie ist definiert durch den optischen Abstand zwischen Kameraobjektiv und Darsteller und kann auch als der Bildausschnitt bezeichnet werden. In der Fachsprache wird unterschieden zwischen „weiten“ und „nahen“ Einstellungsgrößen, wobei folgende Abstufungen im Allgemeinen gebräuchlich sind: Super-Totale, Totale, Halbtotale, Halbnah, Nahaufnahme, Großaufnahme und Detailaufnahme. Die Übergänge zwischen den Größen sind dabei fließend und können sich auch während einer Einstellung, beispielsweise durch die Bewegung des Schauspielers oder der Kamera, ändern. Der zweite entscheidende Parameter des Kamerablicks ist die Perspektive. Sie beschreibt die relative Höhe der Kamera im Verhältnis zum Darsteller und orientiert sich in der Regel an dessen Augenhöhe. Entsprechend wird unterschieden zwischen einer Kameraperspektive oberhalb der Augenhöhe (Aufsicht), auf Augenhöhe (Normalsicht) oder unter der Augenhöhe (Untersicht). Je nach Wirkungsintention wählen Kameraleute und Regisseure dabei mitunter extreme oder subtile Perspektiven. Perspektive und Einstellungsgröße sind inhärente Faktoren des Kamerabildes und werden auch unter dem Begriff „Kadrierung“ zusammengefasst. Als dritte Komponente der Kameraführung ist die Bewegung zu definieren. Sie kann optional bei der Gestaltung eines Bildes eingesetzt werden und ist in den Formen Schwenk, Zoom, Fahrt oder Handkamera zu finden. Wesentlichen Einfluss auf die Zuschauerwirkung einer Bewegung haben dabei ihre Dynamik und ihr Bezug zum Darsteller: eine Vorwärtsbewegung kann beispielsweise als ruhige Schienenfahrt oder hektische Handkamera realisiert werden und so vollkommen unterschiedliche Reaktionen beim Zuschauer hervorrufen. In Bezug auf den Darsteller wird zwischen einer motivierten Kamerabewegung, die sich in der physischen Bewegung eines Darstellers begründet, oder einer unmotivierten Kamerabewegung, die sich nicht an den Bildinhalten orientiert, unterschieden. Abgesehen von diesen drei wichtigsten Analyseparametern, kann in bestimmten Fällen die Bildgestaltung durch

---

<sup>33</sup> Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 183f

<sup>34</sup> Vgl.: Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 182

weitere Faktoren, wie die Wahl des Objektivs, Bildlaufzeiten oder Schärfeverteilung beeinflusst sein. Entsprechende Parameter müssen dann gesondert betrachtet werden.

*Montage:* Von wesentlicher Bedeutung für die Wirkung einer Einstellung ist auch das Verhältnis, in dem sie zu der vorangehenden und der nachfolgenden Einstellung steht. Dieses Verhältnis wird bestimmt und gestaltet durch Schnitt und Montage. „Die Montage erweitert gewissermaßen die natürlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten der Zuschauer: Sie kann Dinge und Ereignisse zusammenfügen, die in der außerfilmischen Realität nicht zusammengefügt werden können, weil sie zeitlich oder räumlich auseinanderliegen und weil verschiedene Einstellungen und Perspektiven der Kamera die Zuschauer in verschiedene Beobachterpositionen bringen“<sup>35</sup>. Der Filmeditor hat im Schnitt somit Einfluss auf Abfolge und Dauer der gezeigten Einstellungen. Dabei stehen ihm im Wesentlichen vier technische Optionen zur Verfügung: Der harte Schnitt, Auf- und Abblende, Überblendung und Trickblende, wobei diese im gestalterischen Einsatz sehr verschieden zusammenwirken können. Die Wirkungsweise eines Schnitts wird deshalb auch vor allem durch das zeitliche und inhaltliche Verhältnis zweier Einstellungen beeinflusst und weniger durch das technische Mittel der Umsetzung. Bestimmt wird dieses Verhältnis durch den bewussten Einsatz oder Bruch von Montageprinzipien, deren wichtigste Vertreter das „Continuity-System“ und die „Intellektuelle Montage“ sind. Ersteres wird dann angewendet, wenn dem Zuschauer der Eindruck eines kontinuierlichen Handlungsablaufs vermittelt werden soll. Erreicht wird dieser Effekt, indem Schnitte so gesetzt werden, dass Handlungs- und Bewegungsrichtungen zweier Einstellungen übereinstimmen, Blickachsen der Darsteller fortgeführt werden und die kausalen Zusammenhänge zwischen den Einstellungen erkennbar bleiben<sup>36</sup>. Letzteres steht im Gegenentwurf zum „Continuity-System“ und erlaubt es im Schnitt auch Einstellungen zu verknüpfen, deren Handlungskontinuität primär nicht gegeben ist, und die somit den Zuschauer dazu zwingen sollen, eine Bedeutungsebene zu erfassen, die über das Gezeigte hinaus geht<sup>37</sup>. Durch das Befolgen oder bewusste Missachten dieser Prinzipien können mit Hilfe der Montage unterschiedlichste Beziehungsformen zwischen verschiedenen Einstellungen hergestellt werden, die auch die Möglichkeiten des Ton- und Musikschnitts mit einbeziehen.

---

<sup>35</sup> Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 205

<sup>36</sup> Vgl.: Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 207

<sup>37</sup> Vgl.: Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 206

*Tongestaltung:* Nach Mikos stehen Geräusche und Tongestaltung immer in einer Beziehung zu dem, was das synchron gezeigte bewegte Bild darstellt, jedoch können sie dabei unterschiedliche Arten der Beziehung bilden. Sie können diegetisch, also zur Erzählwelt gehörend, oder non-diegetisch eingesetzt werden oder auch als Stille auftreten<sup>38</sup>. Der non-diegetische Einsatz von Soundelementen kann umschrieben werden als die „Geräusche des Alltäglichen“ und bezeichnet entsprechend alle Geräusche und Töne, die der möglichst realistischen Ausgestaltung der Filmwelt dienen und keine erzählerische Funktion haben. Im Gegensatz dazu haben diegetische Töne immer einen Bezug zum Gezeigten und können daher entweder als Figur bzw. Repräsentant oder als Grund beschrieben werden. Tritt der Ton als Figur bzw. Repräsentant auf, hat er eine eigenständige Funktion in der Handlung und soll vom Zuschauer bewusst wahrgenommen werden, z.B. als Vorbote eines Ereignisses oder als übernatürliches Element. Hat das Geräusch hingegen einen bestimmten Grund, wie das dumpfe Auftreffen einer Faust während eines Kampfes, so hat dieses zwar einen Bezug zum Gezeigten, aber nicht notwendigerweise eine repräsentative Funktion. Die Soundgestaltung wird als Analyseparameter vor allem hinsichtlich des Vorhandenseins von repräsentativen Komponenten und deren Korrelation mit visuellen Gestaltungselementen untersucht werden.

---

<sup>38</sup> Vgl.: Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München. S. 226

## 4. Analyse von „Visual Comedy“ in Edgar Wrights Filmen

### 4.1. Inhaltliche Einführung in die *Cornetto-Trilogie*

Unter *Cornetto-Trilogie* werden retrospektiv Edgar Wrights Werke *Shaun of the Dead*, *Hot Fuzz* und *The World's End* zusammengefasst, die zwischen 2004 und 2013 realisiert wurden. Obwohl sie als Trilogie bezeichnet werden, sind sie inhaltlich primär nicht zusammenhängend und haben ihren gemeinsamen Namen lediglich von einem Softeis der Marke *Cornetto*, das in allen Filmen wiederzufinden ist. Trotzdem haben die Filme viele Ähnlichkeiten, von den wiederkehrenden Hauptdarstellern über die stilistische Ausgestaltung bis hin zum inhaltlichen Motiv des Chaotischen und des Irrsinns. Zur besseren Orientierung werden alle drei Filme im Folgenden kurz zusammengefasst:

*Shaun of the Dead*: Der verschlafene Elektrowarenverkäufer Shaun lebt zusammen mit seinem besten Freund und Trinkkumpanen Ed und ist am tiefsten Punkt seines Daseins angelangt. Sein Stiefvater hält ihn für einen Versager, sein Job langweilt ihn und seine Freundin Liz ist dabei, ihn zu verlassen. Der einzige Rettungsring ist in der Regel das ebenso verschlafene Pub „Winchester“, in dem sich Shaun regelmäßig mit Ed betrinkt. Von den gruseligen Ereignissen einer plötzlichen Zombie-Apokalypse bekommen die beiden in ihrem Rausch zunächst nichts mit, bis die Zombies im wahrsten Sinne des Wortes an ihr Fenster klopfen. Im Kampf Mann gegen Zombie entdecken die beiden auf einmal ihre kreativen Lebensgeister und schlagen sich durch bis zur Wohngemeinschaft von Liz und dem Haus von Shauns Mutter und Stiefvater. Sie sammeln so ihre kleine Truppe Überlebender zusammen und stehen nun vor der Suche nach einem geeigneten Versteck vor den Zombies. Die Wahl fällt auf das „Winchester“, bis wohin sich die Gruppe mit allen Mitteln durchkämpft. Während einer nach dem anderen den Zombies zum Opfer fällt und die Gruppe in dem Pub festsitzt, werden auch die zwischenmenschlichen Gräben immer tiefer. Am Ende bleiben nur noch Shaun, Liz und Ed übrig, wobei Ed gebissen wurde und seine Transformation in einen Zombie kurz bevorsteht. In einer dramatischen Schlusszene bleibt Ed alleine zurück während Shaun und Liz fliehen, bevor kurz darauf alle drei vom Anti-Seuchen-Kommando gerettet werden.

*Hot Fuzz*: Erzählt wird die Geschichte des äußerst korrekten Londoner Polizisten Nicholas Angel, der aufgrund seiner herausragend guten Leistungen in den Provinzort Stanford versetzt wird – das Dorf mit der niedrigsten Kriminalitätsrate in England. Von der Versetzung schwer getroffen, tritt er seinen neuen Posten als Sergeant der idyllisch-friedlichen Kleinstadt an. Die örtliche Polizeistaffel, die mit fahrlässig unqualifiziertem

Personal besetzt ist, stellt sich als Angels größter Feind heraus und sein neuer Partner Danny Buttermann hat als Sohn des Polizeiinspektors vollkommen falsche Vorstellungen von der Polizeiarbeit. Der Alltag ist zunächst ereignislos ruhig, bis plötzlich eine mysteriöse Mordserie ihren Lauf nimmt, der eine ganze Reihe von Dorfbewohnern zum Opfer fällt. Angel stürzt sich als Profi sofort in die Ermittlungen, aber seine Kollegen konzentrieren ihre Bemühungen vor allem darauf, die brutalen Morde als Unfälle abzutun. Nach jedem Mord werden Angel mehr Steine in den Weg gelegt, bis er auf einmal selbst ins Visier gerät: beim Kampf mit dem Angreifer entwendet er dessen Funkgerät und gewinnt so einen direkten Zugriff auf die Drahtzieher der Morde. Als er diese in einer alten Burgruine stellen will, muss er zu seinem Entsetzen feststellen, dass die eingeschworene Bürgerwehr des Dorfes hinter den Taten steckt. Diese sieht ihren Auftrag darin, die Kriminalstatistik von Stanford mit allen Mitteln zu schönen, und sie ist zu diesem Zweck auch bereit, Angel unter die Erde zu bringen. Diesem gelingt in letzter Sekunde die Flucht vor den Dorfbewohnern mit Dannys Hilfe, welcher ihm anschließend nahelegt, aufzugeben und Stanford zu verlassen. Doch in Angel ist jetzt der nonkonformistische Kampfgeist geweckt und schon am nächsten Morgen steht er schwer bewaffnet auf dem Hauptplatz der Kleinstadt. Zusammen mit Danny, der sich wieder auf seine Seite schlägt, rechnet er mit den Dorfbewohnern ab und bringt bis zum Polizeiinspektor alle der Reihe nach zur Strecke. Das Angebot nach London zurückzukehren, schlägt er aus und entschließt sich für das Leben als Ordnungshüter im ruhigen Stanford.

*The World's End:* Gary Kings Schulzeit, in der er sich als trinkender Störenfried seiner Heimatstadt Newton Haven feiern ließ, ist lange vorbei. Leider konnte er das nie akzeptieren und ist emotional in der Nacht stehen geblieben, in der er und seine vier Freunde nach ihrem Schulabschluss beinahe die „Goldene Meile“ der 12 Pubs geschafft hätten. Während seine vier Schulkameraden Andrew, Oliver, Pete und Steven ein ruhiges, erfolgreiches Leben als Makler oder Anwälte führen, ist Garys größter Traum, die fünf Freunde wieder in ihrer alten Stadt zu vereinen und die „Goldene Meile“ zu bezwingen. Widerwillig erklären sich schließlich alle dazu bereit, sich der Herausforderung zu stellen, an einem Abend in den 12 Pubs der Stadt je ein Bier zu trinken und bis zum letzten Pub dem „The World's End“ durchzuhalten. Doch der Geist der alten Zeiten kehrt nicht zurück und der Pub-Crawl verläuft so trist, dass Garys Freunde bereits Anstalten machen, nach Hause zu gehen, als der Zusammenhalt der Gruppe auf vollkommen unerwartete Weise wiederhergestellt wird: Gary gerät auf der Toilette in eine Schlägerei mit einem Teenager, der sich als roboterartiges Wesen entpuppt, und seine vier Freunde müssen ihm zur Hilfe eilen, als ein ganzer Trupp Roboter die Toilette stürmt. Gemeinsam kämpfen die Kameraden gegen die

Übermenschen und entscheiden sich entgegen aller Vernunft dazu, den Pub-Crawl fortzusetzen. Während der gemütliche Umtrunk immer mehr zu einer Hetzjagd wird und die Roboter alles daransetzen, die übrigen Menschen in ihre perfektionistische Gemeinde aufzunehmen, verliert die Gruppe zuerst Oliver und dann Pete an die Außerirdischen. Schließlich will Andrew die „Goldene Meile“ doch abbrechen und fliehen, aber Gary, der mittlerweile vom Wahnsinn getrieben ist, widersetzt sich mit allen Mitteln und schlägt sich schließlich durch bis zum „The World’s End“. In dem Moment als er sich sein letztes Bier zapfen will, tut sich der Zugang zu einer unterirdischen Anlage auf und Gary tritt zusammen mit Andrew vor die Zentralintelligenz der außerirdischen Invasion namens „Network“. Diese versucht Gary dazu zu überreden, endlich aufzugeben und sich der perfekten Gemeinde des Networks anzuschließen. Doch dieser ist stolz auf seine sture Unvollkommenheit und diskutiert mit dem Network bis zur wortwörtlich „kalten Vergasung“. Während die Zentralintelligenz implodiert, retten sich die letzten Überlebenden aus der Stadt und blicken von oben auf den Untergang der vernetzten Welt.

## **4.2. Wirkungsanalyse charakteristischer Gestaltungsschemata**

Zur Ermittlung der folgenden Daten und Ergebnisse wurden aus den drei Filmen insgesamt 14 Szenenausschnitte protokolliert und separat betrachtet. Durchschnittlich bestehen die jeweiligen Ausschnitte aus 4,38 Einstellungen und haben eine Länge von 20,5 Sekunden (siehe Anhang S. VIII). Die im Anschluss erläuterten charakteristischen Gestaltungsschemata repräsentierten nicht die Gesamtheit aller protokollierten Szenen, sondern bilden diejenigen Szenen ab, deren gestalterisches Profil in vergleichbarer Umsetzung wiederholt erkennbar ist. Die frei gewählten Sammelbegriffe sind daher als Hilfsmittel zur Systematisierung der Ergebnisse zu verstehen und haben nicht den Anspruch einer wissenschaftlichen Definition.

### **4.2.1. Der „Wissensvorsprung“**

Besonders in den ersten beiden Filmen *Shaun of the Dead* und *Hot Fuzz* schafft Edgar Wright komische Momente, indem er dem Zuschauer einen Wissensvorsprung oder einen Augenblick der Vorahnung verschafft. Dieses Schema findet man in verschiedenen Umsetzungsvarianten:

In *Hot Fuzz* kommt dieses Gestaltungsmittel wiederholt zur absurden Inszenierung der Mordfälle rund um die Protagonisten zum Einsatz. Kurz vor dem ersten Mord an Mr.

Blower und Mrs. Draper wird dem Zuschauer verraten, womit er zu rechnen hat, ohne dass dieses Wissen mit den Handlungsfiguren geteilt wird. Nach der Aufführung von Shakespeare verabschieden sich Nicholas und Danny von Mr. Blower, drehen sich um und werden während eines kurzen Dialogs aus der Szene begleitet. Die Kamera fährt parallel zu den beiden, bis sie von den Darstellern überholt wird und den Blick in die perspektivische Tiefe des Bildes frei gibt.



**Abbildung 2: Standbild bei 00.37.01.04 aus *Hot Fuzz* (Wright 2004)**

Die durch die rote Beleuchtung deutlich erkennbare Kapuzengestalt steht in der Flucht der Komposition und fängt so den Blick des Zuschauers dort ein, wo Nicholas und Danny das Bild verlassen. Für den Bruchteil einer Sekunde sind sowohl die Kapuzengestalt als auch die Dannys Hinterkopf im Bild zu sehen (vgl. Abb. 2), wodurch eine räumliche, wie zeitliche Verbindung zwischen beiden Handlungselementen hergestellt wird. Akzentuiert wird dieser Moment durch ein Geräusch, das dem Klang eines Glocken- oder Hammerschlags gleicht und dem Zuschauer ursprünglich aus dem Genre des Horrorfilms bekannt ist. Diese Soundkulisse ist ein Gestaltungselement, das explizit für die Zuschauerwirkung relevant ist und nicht in der filmischen Realität begründet ist. Es folgen darauf hin vier schnelle Jump-Cuts, d.h. ein Wechsel zwischen zwei oder mehreren Einstellungsgrößen, wobei die Perspektive der Kamera gleich bleibt. Der Effekt dieser Reihung von Jump-Cuts ist ähnlich wie bei einem Zoom und schafft einen direkten, subjektiven Bezug zum Zuschauer. Jeder Schnitt ist synchron zum Rhythmus der „Hammerschläge“ und betont so für den Zuschauer unmissverständlich die mörderischen Absichten der Kapuzengestalt. Der Rezipient erhält nun aufgrund dieser deutlichen Inszenierung eine Vorahnung bzw. Information bezüglich der zu erwartenden Handlungsverläufe und somit einen Wissensvorsprung vor den Handlungsfiguren. Der dabei wesentliche Bestandteil der Gestaltung, der in allen vergleichbaren Szenenausschnitten wiedergefunden werden kann, ist die Darstellung von Figur und Informationselement in der selben Einstellung, wodurch ein

Spannungsmoment entsteht: Aus der Sicht des Betrachters könnte die Figur jederzeit die Information entdecken – z.B. durch einen Blick über die Schulter oder eine leichte Veränderung des Blickwinkels –, tut dies aber nicht.

Potenziert eingesetzt wird dieses Gestaltungsschema zu Beginn der Zombie-Apokalypse in *Shaun of the Dead*, als Shaun und Ed noch nichts von den Ereignissen um sich herum wissen. Der verschlafene Shaun will wie gewohnt am Morgen nach einem durchzechten Abend ein Eis vom naheliegenden Supermarkt holen. Er stolpert aus dem Haus und die Kamera folgt ihm von hier an in einer kontinuierlichen, halbnahen Fahrt ohne Schnitt, wobei der Fokus so gewählt ist, dass sowohl Shaun im Vordergrund, als auch der gesamte Hintergrund scharf abgebildet werden. Die gesamte Dauer der Einstellung über sieht der Zuschauer die umherwankenden Zombies im Hintergrund, während Shaun keinen davon wahrnimmt. Der Scheitelpunkt der Einstellung findet sich in dem Moment, als er vor dem Kühlschrank des Supermarkts steht und die beiden blutigen Handabdrücke nur knapp seinem Blick entgehen (vgl. Abb. 3).



**Abbildung 3: Standbild bei 00.25.28.21 aus *Shaun of the Dead* (Wright 2004)**

Die Zweiteilung des Bildes veranschaulicht die parallel laufenden Filmrealitäten in einem Bild: die Realität der Figur und die Realität des Zuschauers, die sich durch eine Informationsdifferenz unterscheiden. Da der Zuschauer durch die Kamera einen anderen Blickwinkel auf die Szene hat als Shaun, kann er relevante Informationselemente sehen, die der Protagonist nicht sieht.

Auch wenn sich die beiden Beispiele in ihrer Gestaltung stark unterscheiden, so unterliegen sie vom Standpunkt einer humortheorietischen Betrachtung aus dennoch demselben Schema von „Visual Comedy“. Die beschriebene Wirkungsweise erinnert in ihrem Konstrukt bereits sehr stark an das Modell der Inkongruenz-Theorie, da in beiden Fällen eine Diskrepanz zwischen verschiedenen Wirklichkeits- bzw.



Wahrnehmungsebenen festgestellt wird. Nach der grundlegenden Aussage des Inkongruenz-Modells von Schopenhauer entsteht die Diskrepanz zwischen der abstrakten Vorstellung bzw. Erwartung des Rezipienten von einer Situation und einer damit im Kontrast stehenden Wendung (siehe 2.3). Auf der Ebene der vorliegenden filmischen Gestaltung besteht eine entsprechende Inkongruenz zwischen der Wahrnehmung einer Situation aus dem Blick der Handlungsfigur und der Wahrnehmung des Zuschauers. Aus dieser eigenen Wahrnehmung entsteht beim Betrachter eine Erwartung in Bezug auf den Handlungsverlauf, die mit dem tatsächlichen Handlungsverlauf in Kontrast steht. Darüber hinaus ist es nach dem Modell der Incongruity-Resolution-Theorie zur Erzeugung von Humor notwendig, dass die generierte Inkongruenz aufgelöst wird. Diese Auflösung, mit der die vorliegende Situation wieder in das in sich logische Konstrukt der Handlungsrealität aufgenommen wird, kann bei den Beispielen nur dann vollzogen werden, wenn der Rezipient diese Logik aus dem Rahmen der Gesamthandlung oder den Charaktereigenschaften der Figuren erschließen kann. Dies bedeutet, dass der Zuschauer über ein Hintergrundwissen zu den jeweiligen Figuren und den Gesamtzusammenhängen des Plots verfügt, mithilfe dessen er die gezeigte Situation rückwirkend logisch erschließen kann.

An dieser Stelle ist anzumerken, dass das geschilderte Schema von „Visual Comedy“ nicht nur am Modell der I-R-Theorien zu erklären ist, sondern auch unter dem Betrachtungswinkel der Überlegenheits-Theorie schlüssig beschrieben werden kann. Ein anschauliches Beispiel hierfür ist eine Szene aus *Hot Fuzz*, die sich kurz vor dem actionreichen Finale ereignet: Nachdem Sergeant Nicholas Angel sich dazu entschieden hat, die Verschwörung der Dorfbewohner gewaltsam aufzulösen, kehrt er zurück nach Stanford. Am Morgen nach der vermeintlichen Vertreibung des Sergeants sehen wir zunächst James Reeper, der seine Pferdekoppel besucht. Während er aus dem Auto steigt und quer über die Straße zur Koppel läuft, folgt ihm die Kamera in einer seitlichen Parallelfahrt (vgl. Abb. 4). Nach seinem gelassenen Blick über die ruhige Landschaft folgt ihm die Kamera wieder zurück und gibt dem Zuschauer den Blick hinter seinen Rücken frei: dort steht in der Flucht der Straße der dunkle Wagen des Sergeant Angel.



**Abbildung 4: Standbild bei 01.26.16.14 aus *Hot Fuzz* (Wright 2007)**

Mr. Reeper bemerkt den ungebetenen Gast erst eine Sekunde nach dem Zuschauer und wird durch das Überraschungsmoment in eine defensive Position gedrängt. Für einen Augenblick hat der Rezipient somit einen Wissensvorsprung gegenüber der Figur des James Reeper, wodurch es ihm ermöglicht wird, diesen Moment der Überraschung im Handlungsverlauf vorherzusehen. Nach dem Modell von Hobbes ist dieser Vorsprung im Sinne einer empfundenen Überlegenheit der entscheidende Schlüssel einer komischen Situation (siehe 2.2). Da die gezeigte Handlungsfigur sowohl als Individuum, als auch als Repräsentant der Antagonisten als unwissend und unterlegen inszeniert wird, kann der Rezipient des Films eine souveräne Position einnehmen, aus der er über das Gezeigte lachen kann. Es zeigt sich also, dass ein gezielt gestalteter Wissensvorsprung auch Aspekte des Erklärungsansatzes der Überlegenheits-Theorie widerspiegelt.

Unabhängig davon, welche theoretische Grundlage zur Verifizierung der Analyse herangezogen wird, lässt sich festhalten, dass Humor hervorgerufen werden kann durch Informationselemente, die dem Rezipienten einen Wissensvorsprung gegenüber der Handlungsfigur verschaffen. Realisiert wird dies auf visueller Ebene durch die Nutzung perspektivischer Möglichkeiten der Bildgestaltung, mit denen die Wahrnehmung des Zuschauers von der Wahrnehmung der Handlungsfigur bewusst getrennt wird. Zur Verdichtung der komischen Wirkung werden die Informationselemente in derselben Einstellung gezeigt wie die Handlungsfigur. Der Betrachter erkennt die Diskrepanz zwischen den beiden vorliegenden filmischen Realitäten und kann darüber lachen.

#### **4.2.2. Das „Sinnlose“**

Wenn sich die Figuren in Edgar Wrights Filmen in einer gefährlichen oder ausweglosen Situation befinden, greift der Regisseur gerne zu einem besonders ausgefeilten Mittel der filmischen Trickkiste, um sich über diese lustig zu machen. Er nimmt den eigentlich

dramatischen Moment der Ratlosigkeit und macht ihn zu etwas Komischem. Verständlich wird dieses Konzept am besten anhand eines Anschauungsbeispiels aus *Shaun of the Dead*:

Nach dem ersten schockierenden Kontakt mit zwei Zombies in ihrem Garten flüchten Shaun und Ed panisch zurück ins Haus. Zwischen den vergeblichen Versuchen, eine Notrufnummer zu erreichen, stehen sich die beiden gegenüber und streiten sich darum, wie sich in einer solchen Situation am sinnvollsten zu helfen ist. Während Shaun einer weiteren Warteschleife zuhört, bittet er Ed darum nachzusehen, ob die Zombies noch im Garten sind. Ed dreht sich vom Zuschauer weg und geht zum nahegelegenen Fenster, während die Kamera ihm mit einem Schwenk folgt. Dort angekommen öffnet er die Vorhänge, um festzustellen, dass die beiden Untoten nach wie vor direkt vor der Scheibe lauern, woraufhin er sich umgehend wieder zurückbewegt. Die gesamte Einstellung gestaltet sich in einer durchgängigen, symmetrischen Kamerabewegung, sodass sich Anfang und Ende der Einstellung sowohl in der Position der Kamera als auch der Haltung des Schauspielers gleichen (vgl. Abb. 5).



**Abbildung 5: Standbild bei 00.30.02.00 aus *Shaun of the Dead* (Wright 2004)**

Durch die beschriebene, zeitlich symmetrische Gestaltung der Einstellung entsteht beim Zuschauer der Eindruck einer überflüssigen Informationsvermittlung insofern, als sich die Figur zwar in der Handlung fortbewegt hat, aber aus der Sicht des Zuschauers die Situation nach wie vor unverändert bleibt. Da der Blickwinkel der Kamera - und damit der des Rezipienten - zu Anfang und Ende der Einstellung identisch ist, wird der Eindruck erzeugt, dass sich Ausgangslage und Ergebnis der Aktion gleichen. Durch die Wahl dieser Gestaltungs- und Inszenierungsform erfolgt somit eine gezielte Bloßstellung der betreffenden Handlungsfigur, da ihre Handlung in einem Kontext der Sinnlosigkeit präsentiert wird.

Das gleiche Gestaltungsschema ist im späteren Verlauf von *Shaun of the Dead* noch einmal wiederzufinden, allerdings mit einer geringfügigen Variation der Umsetzungsweise. Eingeordnet wird der folgende Szenenausschnitt in die Sequenz nach dem Beginn der Zombie-Apokalypse, in der die Gruppe der Überlebenden versucht, das „Winchester“ über eine Abkürzung durch die Vorgärten Londons zu erreichen. Da ein Gartenzaun die Sicht auf die letzten Meter zum Ziel versperrt, wählt Shaun eine Kinderrutsche als Aussichtsposten. Mit der Aussage „Ich schau, ob die Luft rein ist.“ klettert er auf die Rutsche, um sich umzusehen.



**Abbildung 6: Standbild bei 00.56.49.09 aus *Shaun of the Dead* (Wright 2004)**

Während er auf die Rutsche klettert, verweilt die Kamera in einer fixen, nahen Einstellung, was zur Folge hat, dass Shaun das Bild nach oben hin verlässt, bis schließlich nur noch seine Füße zu sehen sind (vgl. Abb. 6). Nachdem er sich umgesehen hat, steigt er mit einem ernüchterten Gesichtsausdruck von der Rutsche und befindet sich nun wieder in seiner Ausgangsposition. Diese Einstellung sagt auch ohne jeglichen gesprochenen Text alles über den Ernst der Lage und ist trotzdem ein hervorragendes Beispiel für die Umsetzung von „Visual Comedy“. Ähnlich wie in obigem Szenenausschnitt ist der Blickwinkel der Kamera so gewählt, dass zu Beginn und Ende der Einstellung ein identischer Bildeindruck entsteht. Das Besondere an der Gestaltung ist hierbei, dass die Figur vorübergehend das Bild verlässt, weshalb der eigentliche Zweck der Handlung für den Zuschauer nicht einsehbar ist. Es verdichtet sich so der subjektive Eindruck, dass die Aktion der Figur irrelevant und sinnlos ist, da in der Wahrnehmung des Betrachters ein Erfolg der Handlung nicht erkennbar ist.

Beide Anschauungsbeispiele verbildlichen somit in einer Kameraeinstellung die Erfolglosigkeit und das Versagen der Protagonisten in der jeweiligen Gesamtsituation. Diese aggressiv-denunzierende Komponente ist nach Thomas Hobbes Theorie das wesentliche Element, das die Grundlage zur Entstehung von Komik in den dargestellten Szenen bildet (siehe 2.2). Auch wenn diese Rezeption im Wesentlichen der temporären

Darstellung geschuldet ist, kann der Zuschauer dem Ansatz der Überlegenheits-Theorie zufolge über die Handlungsfigur lachen, da er diese in einer schwächeren, unterlegenen Position wahrnimmt.

Alternativ zum beschriebenen Ansatz kann das vorliegende Gestaltungsschema auch nach der mechanischen Theorie von Bergson interpretiert werden. In diesem Fall liegt das Augenmerk der Betrachtung weniger auf der Darstellungsweise, durch welche die Handlungsfigur vor dem Zuschauer bloßgestellt wird, sondern vorrangig auf der tatsächlichen Aktion der Figuren. In den jeweiligen Szenenausschnitten beider Anschauungsbeispiele bildet der Bewegungsablauf des Schauspielers einen symmetrischen Zirkel und erinnert somit an einen gleichmäßigen, mechanischen Vorgang. Dieses mechanische Verhalten einer Figur, das den Zuschauer an eine Marionette oder eine Maschine denken lässt, ist der ausschlaggebende Faktor von Henri Bergsons Modell: Es bildet eine Inflexibilität des Körpers oder des Geistes ab, die sozial nicht akzeptiert werden kann und deshalb durch das Lachen der anderen korrigiert werden muss (siehe 2.4). Sowohl Ed als auch Shaun werden daher in den beiden Szenen ausgelacht, da ihr mechanisches, inflexibles Verhalten vom Zuschauer wahrgenommen und korrigiert werden muss.

Da sich beide Erklärungsansätze in diesem Fall sehr ähnlich sind, ist es dem persönlichen Urteil des Lesers überlassen welches Modell zur Interpretation des dargestellten Gestaltungsschemas herangezogen wird. Festzuhalten ist jedoch, dass eine alltägliche Handlung als komisch empfunden werden kann, wenn diese so dargestellt wird, dass der Zuschauer sie als Repräsentation der Unvollkommenheit der Figur wahrnimmt. Ein häufig wiederkehrendes bildgestalterisches Merkmal bei dieser Umsetzungsvariante von „Visual Comedy“ ist, dass die jeweilige Handlung in einer durchgängigen Einstellung gezeigt wird, die eine zeitliche Symmetrie aufweist.

#### **4.2.3. Das „Gegenteil“**

Unabhängig davon, welche Medien oder Humorformen in einem analytischen Kontext betrachtet werden, finden sich kontrastierende Situationen in unterschiedlichen Ausprägungen an vielen Stellen. Durch überraschende oder unerwartete Wendungen, sowohl auf inhaltlicher als auch gestalterischer Ebene, kann Komik in verschiedenen Varianten umgesetzt werden. Um auf humorvolle Art und Weise mit der Erwartung seiner Zuschauer zu brechen, nutzt Edgar Wright in den Filmen der *Cornetto-Trilogie* wiederholt eine besondere Montagetechnik, die im Folgenden veranschaulicht wird.



In *Shaun of the Dead* werden diese beiden Bilder vollkommen unvermittelt aufeinander geschnitten:



Abbildung 7: Standbild bei 00.33.36.12 aus *Shaun of the Dead* (Wright 2004)



Abbildung 8: Standbild bei 00.33.36.13 aus *Shaun of the Dead* (Wright 2004)

Die erste Einstellung zeigt Shaun und Ed Schulter an Schulter, während diese mit brachialer Gewalt die Schädel der beiden Zombies in ihrem Garten zertrümmern (vgl. Abb. 7), wobei die Brutalität der Szene primär akustisch durch das Geräusch der Schläge repräsentiert wird. Im direkten Kontrast dazu steht die zweite Einstellung, in der die beiden nebeneinander auf dem Sofa im Wohnzimmer sitzen und Eis bzw. Kaffee genießen (vgl. Abb. 8). Eine entscheidende Feststellung dabei ist, dass sich die beiden Einstellungen in vielen Kriterien gleichen, unter anderem in der Einstellungsgröße, der Perspektive sowie Position der Figuren. Das unmittelbare Montieren dieser zwei Einstellungen, das in der Fachsprache als „form cut“ bezeichnet wird<sup>39</sup>, basiert auf dem Prinzip, dass zwei Bilder miteinander geschnitten werden, die sich in ihrer visuellen Gestaltung ähnlich sind, jedoch unterschiedliche Zeitpunkte und Orte des

<sup>39</sup> Wulf Hans Jürgen: Lexikon der Filmbegriffe (2012), Christian-Albrechts-Universität Kiel (Hrsg.), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1813> (Zugriff am: 29.05.16)

Handlungsverlaufs wiedergeben. Es entsteht so der Eindruck eines scheinbaren Handlungs- oder Bedeutungszusammenhangs zwischen den beiden Einstellungen entgegen der jeweils tatsächlichen Darstellungsinhalte. In Bezug auf das beschriebene Anschauungsbeispiel wird durch diese Montagetechnik eine Verknüpfung von zwei Szenen erzwungen, deren Handlungen extreme Gegensätze widerspiegeln, die im Moment des Schnitts aufeinanderprallen. In der ersten Einstellung erfährt der Zuschauer eine Darstellung brutaler Gewaltausübung, die dann in der zweiten Einstellung mit einem Moment der Entspannung und des Genusses in Kontrast gesetzt wird. Das entscheidende Element zur Erzeugung von Humor ist dabei, dass ein kausaler Zusammenhang vorgespiegelt wird, der zunächst nicht mit den Vorstellungen des Rezipienten vereinbar ist. Entsprechend des Erklärungsansatzes der Inkongruenz-Theorie wird der Rezipient einer komischen Erzählung mit einer Situation oder Handlung konfrontiert, die er aus seiner Erfahrung erkennen und erschließen kann. Übertragen auf das vorliegende Schema, wird in der ersten Einstellung zunächst ein primäres Informationselement in einer bestimmte Gestaltungsform etabliert, die der Zuschauer erkennen und annehmen kann (vgl. Abb. 7). Laut Schopenhauers Inkongruenz-Theorie folgt dann in einem zweiten Schritt eine unerwartete Wendung, indem in der selben Gestaltungsform eine gegensätzliche, zur vorangehenden Handlung im Kontrast stehende Aktion gezeigt wird. Diese Wendung vollzieht sich, indem eine kausale Verknüpfung zwischen beiden Bildern erzwungen wird, die jedoch gleichzeitig ein gegensätzliches Informationselement etabliert. Durch das Aufeinandertreffen zweier gegensätzlicher Informationselemente in einer identischen Gestaltungsform entsteht für den Zuschauer ein Spannungsmoment. In dem Moment, wo es dem Zuschauer gelingt, dieses Spannungsmoment im Gesamtkontext der Handlung für sich logisch zu erklären und zu akzeptieren, kann er darüber lachen.

Ein ähnlicher Anwendungsfall findet sich in der folgenden Szene, die sich zu Beginn von *The World's End* abspielt. Die Gruppe erreicht das erste Pub des Crawls und Gary diskutiert mit dem Barkeeper über die Eröffnungsrunde. Nachdem sich die beiden schließlich auf ein Bier geeinigt haben und Gary dabei ist, fünf Gläser zu bestellen, wird er von Andrew unterbrochen, der anstatt des fünften Bieres ein Wasser bestellt. Auf Garys ungläubigen Gesichtsausdruck folgt eine schnell geschnittene Montagesequenz: Der Barkeeper zieht in einer kurzen Detailaufnahme kräftig am Zapfhahn, woraufhin im nächsten Umschnitt Bier aus der Zapfanlage in ein Glas strömt (vgl. Abb. 9). Die beiden Einstellungen zusammen ergeben eine Kombination mit einer Dauer von knapp einer Sekunde und sind unterlegt mit einer überstilisierten Soundkulisse von einströmendem Bier. Nach dem beschriebenen Schema werden insgesamt vier Gläser gezapft, während ein stetig ansteigender Pfeifton dem Vorgang eine industrielle Erscheinung verleiht.



**Abbildung 9: Standbild bei 00.22.20.01 aus *The World's End* (Wright 2013)**

Der Pfeifton bricht abrupt ab, als anstatt eines fünften Biers ein Glas Wasser abgefüllt wird. Die bekannte Darstellung des Vorgangs als eine Kombination von zwei kurzen Detailaufnahmen wird jedoch entsprechend weitergeführt, wodurch alle Einstellungen der Sequenz primär eine gleichwertige Reihung ergeben, in der sich der Zuschauer anhand eines Rhythmus orientieren kann. In dieser repetitiven Form wird eine erste Information an den Rezipienten übermittelt. Sekundär ist der letzte der fünf Vorgänge allerdings inhaltlich abgesetzt von dem zuvor etablierten Schema des Ausschnitts und enthält damit ein gegensätzliches Informationselement. Folglich werden die beiden Handlungen durch ihre täuschend ähnliche audiovisuelle Gestaltungsform in einen kausalen Zusammenhang gezwungen, auch wenn diese sich in ihrem ursprünglichen Inhalt deutlich unterscheiden oder sogar widersprechen. Das Montageschema erweckt durch seine rhythmisch-wiederholende Gestaltung beim Zuschauer den Eindruck einer vorhersehbaren Regelmäßigkeit und etabliert in dessen Wahrnehmung ein schematisches Gestaltungsmuster. Dieses steht in einem Spannungsverhältnis mit einer unerwarteten inhaltlichen Wendung und erzeugt folglich ein komisches Moment nach dem beschriebenen Prinzip der Inkongruenz-Theorie.

Die beiden Beispiele zeigen, dass durch den gezielten Einsatz von „form cuts“ und ähnlichen Montagesequenzen gegensätzliche oder kontrastierende Handlungselemente in einen unerwarteten Bedeutungszusammenhang gebracht werden können. Somit entsteht eine Inkongruenz zwischen ähnlicher visueller Gestaltungsform und unterschiedlicher inhaltlicher Bedeutung zweier Bilder, welche im Gesamtkontext der Handlung aufgelöst und als witzig empfunden wird.



### 4.3. „Visual Comedy“ als Stilmittel im Erklärungsversuch

Wie die vorangehenden Kapitel zeigen, gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten, Humor mit den Gestaltungsparametern des Mediums Film umzusetzen und den Zuschauer zum Lachen zu bringen. Diese Diversität der Mittel ist auch ein fester Bestandteil des Wesens der Filmkunst, denn die permanent innovative Umsetzung austauschbarer Geschichten ist der Motor, der sie am Leben hält. Auch wenn sich sowohl das Medium Film als auch die Natur des Humors nur schwer auf eine theoretische Ebene abstrahieren lassen, kann im Folgenden zumindest ein Erklärungsansatz versucht werden. Darüber hinaus ist anzumerken, dass die Erkenntnisse der Analyse in ihrer Gültigkeit beschränkt sind auf die behandelten Werke. Der zur Verallgemeinerung notwendige Quervergleich mit anderen Werken wurde nicht durchgeführt, weshalb bei allen Aussagen ausschließlich auf den Korpus der Analyse Bezug genommen wird.

#### *Einstellungszahl, Dauer und Montage:*

Zunächst lässt sich festhalten, dass die Gestaltung von „Visual Comedy“ nicht bedingt ist durch die Dauer einer komischen Szene oder die Anzahl der Einstellungen, die diese umfasst. In vielen Fällen lassen sich Anfang und Ende des relevanten Ausschnitts nur näherungsweise und subjektiv definieren, da sie als Teil einer Szene fungieren und in den Gesamtkontext eingebettet sind. Es lässt sich daher kein signifikanter Zusammenhang zwischen der Dauer eines Szenenausschnitts und dem betreffenden Gestaltungsschema feststellen. Ferner zeichnet sich bei der Betrachtung der Einstellungszahlen zwar die Tendenz ab, dass viele Varianten von „Visual Comedy“ in einer einzigen, durchgängigen Einstellung gestaltet sind, jedoch zeigen Gegenbeispiele, dass es sich hierbei nicht um ein notwendiges Kriterium handelt. Umgekehrt betrachtet, sind bestimmte Gestaltungsschemata hingegen so konzipiert, dass mindestens zwei oder mehr Einstellungen ein unabdingbarer Bestandteil zur Erzeugung eines komischen Effekts sind. Dies zeigt sich beispielsweise am Gestaltungsschema des „Gegenteils“ (siehe 4.2.3), bei dem jeweils zwei kontrastierende Einstellungen miteinander in Wechselwirkung treten. Darüber hinaus ist die Gestaltungs- und Wirkungsdauer von „Visual Comedy“ nicht auf die Dauer einer einzelnen Szene beschränkt. Sofern der jeweilige Ausschnitt mehr als eine Einstellung umfasst, kann innerhalb eines komischen Moments auch ein Szenenübergang stattfinden. Bei der Betrachtung der Montagesystematik lassen sich anhand der Beispiele zwar wiederholt Merkmale der „Intellektuellen Montage“ erkennen, allerdings sind diese Momente in ein übliches „Continuity System“ eingebettet. Die primär technischen Parameter der

Schnittgestaltung und Szenendauer liefern im Allgemeinen zwar kein unmittelbares Kriterium zur Klassifizierung von „Visual Comedy“, jedoch wird darüber hinaus in der Montage auch eine Entscheidung über die Abfolge von Einstellungen getroffen. Entsprechend sind auch die Ergebnisse des Abschnitts zum Thema Informations- und Handlungselemente auf die entsprechende Auswahl in der Montage zurückzuführen.

#### *Kameraführung:*

Die Gestaltung der einzelnen Einstellungen bildet eine besonders wichtige Komponente bei der Realisierung von „Visual Comedy“ und lässt einige charakteristische Merkmale erkennen. Zwar unterliegen die Gestaltungsmerkmale der bildgestalterischen Parameter nicht direkt einem strengen Muster, jedoch zeigen sich bestimmte wiederkehrende Auffälligkeiten bei einer vergleichenden Betrachtung verschiedener Ausschnitte innerhalb des Analysekorpus. Grundsätzlich lässt sich bei der Betrachtung des Bildausschnitts feststellen, dass halbnaher oder naher Einstellungsgrößen einen überwiegenden Teil der relevanten Einstellungen bilden. Allgemeiner formuliert, werden vorrangig Einstellungsgrößen gewählt, die sowohl die Mimik und die Bewegung der Schauspieler als auch das Umfeld und den Hintergrund sichtbar machen. Durch diesen Mittelweg zwischen Totalen und Großaufnahmen kann eine Vielzahl an Informationen in einem Bild konzentriert werden, ohne dass der Zuschauer dabei den Bezug zum Darsteller verliert. Abweichend von diesem Muster finden sich in Ausnahmefällen bei der Umsetzung von „Visual Comedy“ auch nähere oder weitere Kadrierung bzw. Einstellungen, die durch Bewegungen der Kamera geöffnet oder verdichtet werden. Eine ähnliche Symptomatik lässt sich für die Wahl der Perspektive beschreiben: Im überwiegenden Teil der Fälle befindet sich die Kamera auf Augenhöhe mit den Darstellern oder weicht nur geringfügig davon ab. Extreme Auf- oder Untersichten werden nur in Spezialfällen eingesetzt und treten im Zusammenhang mit „Visual Comedy“ nicht auf. In vertikaler Richtung ist der Blickwinkel der Kamera sehr häufig symmetrisch bzw. zentral an der Mitte des Bildes orientiert. Dieses Mittel Zentralperspektive wird in der Regel durch eine symmetrische Positionierung der Figuren im Bild erreicht und ist je nach Gestaltungsschema von variabler Präsenz. Eine Umsetzungsvariante, bei der die zentralperspektivische Darstellung verstärkt angewendet wird, ist das „Gegenteil“ (siehe 4.2.3). Darüber hinaus liefert der Vergleich der eingesetzten Kamerabewegungen weitere Ansätze zur Erklärung von „Visual Comedy“. Primär weisen die verschiedenen analysierten Szenenausschnitte eine hohe Diversität der Bewegungsvarianten auf, aus der sich nicht direkt ein Muster erschließen lässt. Konkretere Erkenntnisse lassen sich daher nur aus den sekundären

Betrachtungsergebnissen des Parameters der Bewegungsdynamik gewinnen. Allgemein zusammengefasst, sind die Fahrten der Kamera ruhig und gleichmäßig, während Anfang und Ende der jeweiligen Bewegung klar definiert sind. Sofern Kamerabewegungen zum Einsatz kommen, sind diese durch die Bewegung einer Handlungsfigur motiviert, wohingegen umgekehrt eine Figurenbewegung nicht notwendigerweise mit einer Kamerafahrt verknüpft ist. Durch die ruhige, zurückhaltende Gestaltung der Bewegungen ist es dem Zuschauer auch bei nicht-statischen Einstellungen möglich die unterschiedlichen Informationselemente wahrzunehmen und zu verarbeiten.

Im Gesamtkontext der Analyse und Erklärung von „Visual Comedy“ lässt sich festhalten, dass die Kamera zwar eine zurückhaltende, objektive Haltung einnimmt, die dem Zuschauer einen neutralen Blick gewährt, jedoch definiert sie auch klar, welche Bildinhalte der Rezipient sehen und nicht sehen kann. Die Bildgestaltung ist daher die Grundlage auf deren Basis die im Anschluss beschriebenen Informations- und Handlungselemente an den Zuschauer vermittelt werden.

#### *Informations- und Handlungselemente:*

Auch wenn das Prinzip „Visual Comedy“ die Realisierung von komischen Momenten durch vorrangig visuell-technische Gestaltungsmittel beschreibt, so sind es trotzdem die Figuren und Gegenstände der Handlung, die dem Zuschauer als primäre Informationsquellen dienen. Diese Informationsquellen können in der filmischen Realität als Schauspieler, Requisite, Panorama, Soundeffekt etc. in verschiedensten Formen auftreten. Daher ist es wichtig zu erfassen, wie diese Elemente der Handlung meistens inszeniert werden, um einen komischen Effekt beim Zuschauer zu erzielen. Bei der vergleichenden Betrachtung der analysierten Gestaltungsschemata fällt auf, dass der Umgang mit Handlungsinformationen grundsätzlich eine wesentliche Rolle spielt. Je nach Umsetzungsvariante werden die Informationen hierbei unterschiedlich behandelt. Die folgende Tabelle stellt die jeweiligen Verhältnisse zwischen Information und Handlung schematisch dar.

	Handlungs- Information	Erwartete Handlung	Tatsächlich Erfolgende Handlung
Der „Wissensvorsprung“	A	A	X
Das „Sinnlose“	X	A	X
Das „Gegenteil“	A	X	B

Erklärung: A = Ereignis A, bzw. Information zu Ereignis A  
 B = Alternatives Ereignis B, bzw. Information zu Ereignis B  
 X = neutrale/beliebige Information bzw. Handlung

**Abbildung 10: Tabelle Informationsverteilung „Visual Comedy“ (eigene Darstellung)**

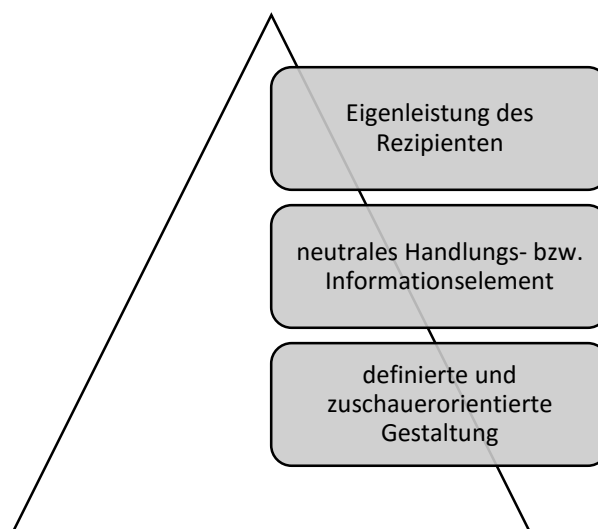
Anhand der vergleichenden Betrachtung der jeweils dargestellten Informationsverhältnisse der einzelnen Gestaltungsschemata lassen sich verschiedene Erkenntnisse festmachen: Jede Umsetzungsvariante von „Visual Comedy“ gestaltet sich individuell und bedient die Erwartungen und Informationsstände des Zuschauers auf unterschiedliche Art und Weise. Da die vorliegende Tabelle eine schematisierte Form des Analyseobjekts wiedergibt, werden notwendige Verallgemeinerungen und Vereinfachungen, welche während der Ergebnisinterpretation durchgeführt wurden, nicht differenziert betrachtet. Daher ist es möglich, dass einzelne Szenenausschnitte mit diesem Vergleich nicht erfasst werden. Grundsätzlich lässt sich jedoch erkennen, dass alle dargestellten Schemata mindestens ein „neutrales“ Handlungs- bzw. Informationselement aufweisen. Unter „neutral“ verstehen wir in diesem Zusammenhang ein Element der Darstellung, welches dem Rezipienten keine oder eine wertlose Information vermittelt. Es kann sich dabei auch um eine Informationslücke oder eine redundante Information handeln. Im Beispiel aus *Shaun of the Dead* in dem Kapitel über das „Sinnlose“ (siehe 4.2.2) wird eine Informationslücke realisiert, indem dem Zuschauer nicht der Blick über den Zaun gezeigt wird (vgl. Abbildung 6). Dasselbe Prinzip kann auch auf die Erwartung des Rezipienten angewendet werden, was dann in neutraler Erwartungslosigkeit resultiert. Dieser Moment, wenn dem Zuschauer weder eine neue Handlungsinformation noch eine Erwartung über den weiteren Handlungsverlauf vermittelt wird, ist von entscheidender Bedeutung bei der Erzeugung von „Visual Comedy“. Da der Zuschauer für einen kurzen Zeitraum keine Informationen und Erwartungen verarbeiten muss, ist er vom Fluss der Handlung entkoppelt und kann diesen Freiraum - im weitesten Sinne - nutzen. Abhängig davon wann und in welchem schematischen Kontext ihm dieser Freiraum gewährt wird, kann er seine eigene Vorstellung vom Verlauf der Handlung entwickeln, eine urteilende Position einnehmen oder eine logische Erklärung für das Gezeigte finden. Die zu erwartende Reaktion ist dabei nur schwer vorauszusagen, da sie im Wesentlichen von der akuten filmischen

Realität und der Rezeptionssituation des Zuschauers in diesem Moment abhängig ist, welche nach Gil Greengross und Geoffrey Miller (siehe 2.1) auch durch die individuellen kognitiven Fähigkeiten in Bezug auf die Wahrnehmung von Humor bedingt ist. Als entscheidende Erkenntnis zur weiteren Klassifizierung von „Visual Comedy“ kann festgehalten werden, dass dem Rezipienten durch ein neutrales Handlungs- oder Informationselement der Freiraum für eine reaktive Eigenleistung geboten wird.

Zur Eingrenzung eines allgemeinen Erklärungsansatzes für das Stilmittel „Visual Comedy“ werden die einzelnen Erkenntnisse der vorangehenden Erläuterungen sowie die Rahmenbedingungen der Analyse im Folgenden zusammengefasst und aufgelistet:

Aus der Definition des Analysekorpus (siehe 3.1) ergeben sich die Rahmenbedingungen, unter denen „Visual Comedy“ in dieser Arbeit beschrieben ist, insofern als es sich primär um Szenenausschnitte handelt, die von einem durchschnittlichen Zuschauer als witzig oder komisch wahrgenommen werden und sekundär als deren Gestaltungs- und Wirkungsweise im Wesentlichen auf nonverbalen Mitteln basiert. Konkretisiert werden diese Rahmenbedingungen durch die Ergebnisse der Analyse, welche zeigen, dass entsprechende komische Szenenausschnitte wiederkehrende, visuell geprägte Gestaltungsmuster aufweisen. Durch eine definierte Gestaltung von Bild, Schnitt und Ton wird dem Zuschauer der Rahmen gesetzt, in welchem er die einzelnen Handlungs- und Informationselemente wahrnehmen kann. Je nach Gestaltungsschema werden neben den relevanten Elementen auch neutrale bzw. beliebige Elemente, die dem Zuschauer einen Freiraum zur reaktiven Eigenleistung bieten in die Gestaltung integriert.

Zusammengefasst finden sich diese drei Bestandteile als eine allgemeine Systematik des Stilmittels „Visual Comedy“ in der folgenden schematischen Darstellung:



**Abbildung 11: Systematik „Visual Comedy“ (eigene Darstellung)**

Essenziell notwendig sind nicht nur diese systematischen Bestandteile des Stilmittels, sondern darüber hinaus auch der Wirkungszusammenhang aller drei Bestandteile. Damit ist gemeint, dass der beschriebene Erklärungsansatz und die darin enthaltenen Merkmale ausschließlich als Gesamtkonzept angewendet werden können. So ist beispielsweise nicht jeder Einsatz einer definierten und zuschauerorientierten Gestaltung in einem Filmwerk ein Indikator für „Visual Comedy“. Ebenso ergeben auch die anderen Merkmale des Stilmittels nur dann einen Wirkungszusammenhang, wenn alle anderen Parameter auch vorliegen.

Im Allgemeinen ist „Visual Comedy“ kein Stilmittel, das anhand eines klaren Musters von wiederkehrenden technischen oder dramaturgischen Mitteln festzumachen und zu erkennen ist. Es findet sich in unterschiedlich komplexen Umsetzungsvarianten und ist jeweils in mehreren Ebenen der filmischen Gestaltung und deren Zusammenwirken verankert. „Visual Comedy“ fordert eine Eigenleistung des Rezipienten, weshalb dessen Reaktion bedingt wird durch individuelle Parameter in der jeweilig konkreten Rezeptionssituation. Die in der Analyse angeführten Gestaltungsschemata repräsentieren einen Ausschnitt der möglichen Umsetzungsvarianten innerhalb des Erklärungsansatzes und es besteht darüber hinaus die Annahme, dass weitere Schemata im Rahmen des Ansatzes erfasst und beschrieben werden können.

## 5. Schlussbetrachtung

### 5.1. Zusammenfassung und Bewertung der Ergebnisse

Der vorliegenden Bachelorarbeit wurde die Entwicklung eines allgemeinen Erklärungsansatzes für das Stilmittel „Visual Comedy“ auf Basis einer analytischen Betrachtung der visuell-technischen Gestaltungsmittel in ausgewählten Filmwerken von Edgar Wright zum Ziel gesetzt. Nach erfolgter Erstellung und Interpretation der Analysedaten werden die Ergebnisse der Arbeit im Folgenden abschließend zusammengefasst und anhand obiger Zielsetzung bewertet.

Der Korpus der Analyse beschränkte sich auf die drei Filme „Shaun of the Dead“, „Hot Fuzz“ und „The World’s End“ als Bestandteile der Cornetto-Trilogie von Edgar Wright. Somit wurde gewährleistet, dass das Volumen der Daten überschaubar blieb und gleichzeitig genug Material in unterschiedlichen inhaltlichen Kontexten zur Verfügung stand. Weiter erfolgte eine Reduzierung des Materials auf einzelne Szenen und Szenenausschnitte, um eine detaillierte Datensammlung mit Hilfe eines umfangreichen Einstellungsprotokolls zu ermöglichen. Da die Auswahl der Szenenausschnitte allerdings auf subjektiver Basis durchgeführt wurde, ist dieser Operationalisierungsschritt eine potenzielle Fehlerquelle in Bezug auf die Repräsentativität der Betrachtungsmenge. Alternativ wäre eine Vorauswahl anhand einer Testgruppe vorzuschlagen, um die Erstellung eines repräsentativen Analysekorpus zu ermöglichen. Davon abgesehen, lieferte die angewendete Form des Einstellungsprotokolls nach Mikos ausreichend detaillierte und belastbare Daten zur systematischen Erfassung der einzelnen Gestaltungsparameter des Bewegtbildmaterials.

Da die gewonnenen Datensätze mit statistischen Mitteln nur bedingt anwendungsorientiert ausgewertet werden konnten, ist es notwendig, ausformulierte Schemata zu entwickeln, deren Konzeption auf den gesammelten Daten und den hinzugezogenen theoretischen Grundlagen basiert. Begründet mit dem Ziel der Verallgemeinerung und gleichzeitig behaftet mit dem Risiko des Detailverlustes, ist dieser Schritt der Dateninterpretation innerhalb der Analysesituation ein akzeptables Mittel. Daraus ergibt sich allerdings in der Folge, dass vereinzelte Szenenausschnitte nur bedingt mit der Systematik des Erklärungsansatzes vereinbar sind, da sie in ihrer Eigenheit bereits im Schritt der Schematisierung nur in Teilen oder gar nicht erfasst wurden. Allerdings ist es nur aufgrund der Schematisierung der Daten möglich, Wirkungszusammenhänge zu erkennen und vergleichende Interpretationen zu erstellen.

Folgende drei Gestaltungsschemata wurden als Hilfsmittel der Systematisierung entwickelt:

„Der Wissensvorsprung“: Die Wahrnehmungsperspektiven des Zuschauers und der Handlungsfigur werden durch bewusste Gestaltung getrennt, wodurch dem Zuschauer eine Information vermittelt werden kann, die der Figur vorenthalten wird. Der Rezipient erhält somit einen Informationsvorsprung bzw. Wissensvorsprung in Bezug auf die zu erwartende Handlung und kann darüber lachen.

„Das Sinnlose“: Die Handlung einer Figur wird als sinnlos bzw. unnötig dargestellt zur Repräsentation ihrer Unvollkommenheit. Die Gestaltung erfolgt meistens in einer durchgängigen, zeitlich symmetrischen Einstellung, die den mangelnden Erfolg der Handlung widerspiegelt.

„Das Gegenteil“: Durch die unmittelbare Montage zweier Einstellungen widersprüchlichen oder gegensätzlichen Inhalts, aber ähnlicher Darstellung, treffen in der Wahrnehmung des Zuschauers zwei kontrastierende Bedeutungsebenen aufeinander.

Neben dieser umschreibenden Definition ist eine humortheorietische Erklärung, auf Basis verschiedener wissenschaftlicher Ansätze ein wesentlicher Bestandteil jedes einzelnen Gestaltungsschemas. Mit Hilfe dieser Schematisierung, können die vielseitigen Umsetzungsvarianten von „Visual Comedy“ in eine vergleichbare Form zur weiteren Verarbeitung in einer ergebnisorientierten Interpretation gebracht werden.

Bezugnehmend auf die Kernelemente der Zielsetzung bzw. des Erkenntnisinteresses, wurden alle geplanten Arbeitsschritte durchgeführt: die filmanalytische Betrachtung der *Cornetto-Trilogie* von Edgar Wright ist anhand von systematischen Analyse Kriterien entwickelt, die gewonnen Daten sind unter Berücksichtigung theoretischer Grundlagen interpretiert und schematisiert und ein Erklärungsansatz für „Visual Comedy“ ist aufgestellt wurden. Qualitativ betrachtet sind bei dem Arbeitsergebnis allerdings einige Einschränkungen zu berücksichtigen. Wie bereits vorangehend erwähnt, ist der gewählte Analysekorpus nur bedingt repräsentativ, was sich entsprechend auch auf die Allgemeingültigkeit des Ergebnisses auswirkt. Da die Daten der Analyse nur einen Ausschnitt der gesamten Menge an möglichen Umsetzungsvarianten von „Visual Comedy“ wiedergeben, kann auch nur in Bezug auf diesen Betrachtungsausschnitt von einem allgemeingültigen Erklärungsansatz gesprochen werden. Szenenausschnitte aus anderen Filmen von Edgar Wright bzw. beliebigen Regisseuren können zwar unter den Erklärungsansatz fallen, der explizite Richtigkeitsanspruch wird jedoch nicht erhoben.



Darüber hinaus umfasst die vorliegende Arbeit keine Prüfung der Ergebnisse beispielsweise durch einen Quervergleich oder eine Verifizierung anhand einer Probandengruppe. Vor dem Hintergrund der genannten Einschränkungen kann der Erklärungsansatz daher folgendermaßen zusammengefasst werden:

Das filmische Stilmittel „Visual Comedy“ wird zur Erzeugung von nonverbalem Humor in Komödien eingesetzt. Essenzieller Bestandteil der Wirkungsweise ist ein neutrales Informationselement innerhalb des Handlungsablauf, welches dem Zuschauer in einer definierten Gestaltung präsentiert wird und somit eine kognitive Eigenleistung fordert.

Dieser Ansatz erklärt in allgemeiner Form die konzeptionelle Gestaltung des Stilmittels „Visual Comedy“ basierend auf den Filmwerken von Edgar Wright und erfüllt damit alle inhaltlichen Kriterien des Erkenntnisinteresses unter Berücksichtigung der oben genannten Einschränkungen. Er ermöglicht in der Anwendung das Erkennen des Stilmittels anhand wissenschaftlicher Parameter und einer allgemeinen Systematik. Darüber hinaus können die aufgestellten Gestaltungsschemata zur Beschreibung und Analyse weiterer Szenen und Szenenausschnitte hilfreich sein. Eine praxisorientierte Anwendung mit dem Zweck der dramaturgischen Entwicklung und Gestaltung von „Visual Comedy“ ist nicht impliziert, jedoch ist eine entsprechende Weiterentwicklung durchaus denkbar.

## 5.2. Möglichkeiten und Grenzen von „Visual Comedy“

Vor dem Hintergrund der wissenschaftlichen Neutralität, ist der individuelle Zugang zur beschriebenen Form der humorvollen Darstellung nach wie vor eine Frage des persönlichen Geschmacks. Trotzdem ist es nicht zu verkennen, dass sich mit diesem Stilmittel der Komik Möglichkeiten eröffnen, mit anderen Gestaltungsmitteln nicht erreichbar sind.

In einer globalisierten Welt sind Komödien, die auch auf einer rein visuellen Ebene Komik vermitteln, der Traum eines jeden internationalen Filmverleihers. So haben beispielsweise die drei Animationsfilme der *Despicable-Me*-Reihe insgesamt 2,6 Milliarden Dollar weltweit an den Kinokassen eingespielt<sup>40</sup> - und das obwohl die Hauptakteure des Films einen unverständlichen Dialekt sprechen. Denn „Visual Comedy“ funktioniert auch ohne Übersetzungen oder Untertitel, da alle relevanten

---

<sup>40</sup> Nash Information Services (Hrsg.): The Numbers (2016), <http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Despicable-Me#tab=summary> (Zugriff am: 23.04.16)

Informationen in Bildern und Tönen übermittelt werden und der Zuschauer so auch jenseits von Sprachbarrieren über das Gezeigte lachen kann. Für gut budgetierte Filme ist eine Nachsynchronisation zwar in der Regel keine große Hürde, jedoch geht unter Umständen die Lebendigkeit und das Wesen einer „Punch Line“ bei der Übersetzung verloren. Beruht der Witz hingegen auf visuellen Elementen, kann er auch in einer vollkommen fremden Sprache verstanden werden.

Auch für den Regisseur eines Films kann „Visual Comedy“ ein Weg sein, die eigenen Qualitäten als Filmemacher auf elegante Weise zu profilieren und ein unterhaltsameres Kinoerlebnis für die Zuschauer zu kreieren. Wie bereits mehrfach beschrieben, ist die Zahl der möglichen Umsetzungsvariationen nur beschränkt durch die Kreativität des Schaffenden, der Kamera, Ton, Bewegung, Licht und Musik im Sinne des Humors konzipiert. Die traditionelle Komödie, die im Wesentlichen von guten Dialogen und sympathischen Charakteren lebt, kann aber entscheidend bereichert werden und mit einem individuellen Stil nicht nur witzig, sondern auch einzigartig werden. „Visual Comedy“ ist somit nicht nur für Regisseure ein Geschenk, sondern auch für die Zuschauer im Kinosaal.

Vollkommen einfach ist der Einsatz des Stilmittels jedoch nicht, und eine detaillierte, konzeptionelle Vorbereitung während der Produktion eines Films ist nicht zu unterschätzen. Da viele Wirkungselemente, wie beispielsweise die Gestaltung eines Szenenübergangs als „form cut“, bereits im Drehbuch verankert sein müssen, ist das Einbinden von „Visual Comedy“ nicht in jedem beliebigen Fernseh- oder Kinoformat möglich. So werden zum Beispiel bei der Herstellung einer Serie in der Regel Stoffentwicklung, Aufzeichnung und Postproduktion parallel und in einem knappen Zeitplan abgewickelt, wodurch es für einen Regisseur unmöglich ist, alle Prozesse mit der nötigen Aufmerksamkeit zu betreuen. Dasselbe gilt für teure Blockbuster-Produktionen, bei welchen Franchise und Schauspieler mit Wiedererkennungswert einen wesentlich höheren Stellenwert tragen als die individuelle Ausgestaltung des jeweiligen Films.

Darüber hinaus ist nicht zu verkennen, dass im Rahmen von „Visual Comedy“ bei weitem nicht jeder Witz kommuniziert werden kann, der verbal formulierbar ist. Darunter fallen nicht nur Wortwitze oder Situationskomik, sondern auch viele Fälle von politischer Satire oder wiederkehrenden Insider-Witzen, die nur vor dem Hintergrund des jeweiligen Kontexts verstanden werden können. Da in Form von „Visual Comedy“ in der beschriebenen Auffassung nur verhältnismäßig einfacher, unmittelbarer Humor realisiert werden kann, wäre eine Komödie, die in Spielfilmlänge ausschließlich mit nonverbalen Humor arbeitet, sehr schnell in sich redundant und damit langweilig. Der britische

Comedian Rowan Atkinson, dessen Charakter vermutlich am besten bekannt ist unter dem Namen *Mr. Bean* aus der gleichnamigen Serie, hat genau diese Problematik der Redundanz erkannt und demzufolge die Dauer seiner pantomimischen Sketche in der Regel auf zehn bis zwanzig Minuten beschränkt.

Innerhalb dieser Vielzahl an Rahmenbedingungen wirkt „Visual Comedy“ wie ein Spezialwerkzeug, das nur für Sonderfälle anwendbar ist und für den einen zu viel Konstrukt und für den anderen zu viel Klamauk zu sein scheint. Aber letztendlich ist es eines von vielen berechtigten Stilmitteln der Komödie, auch wenn es in seiner Komplexität ein gutes Stück über das „Einmaleins des Filmemachens“ hinausgeht und leider zu oft im Werkzeugkasten vergessen wird. Als einer der Wenigen hat Edgar Wright verstanden, wie es im richtigen Maße als Bereicherung für den Zuschauer eingesetzt werden kann, wodurch es uns möglich wurde, anhand seiner Werke einen Teil dieses Verständnisses zumindest in der Theorie dieser Arbeit zu erfassen. Auch wenn der beschriebene Erklärungsansatz sehr eng und mit einigen Einschränkungen definiert ist, so vermittelt er trotzdem ein Gespür für die Feinheit der Materie und erinnert an die Tatsache, dass oft genau in dem Moment gelacht wird, wenn eigentlich gerade nichts passiert.

Für den Zuschauer, der seinen Kinobesuch oder DVD-Abend plant, sind aber am Ende vor allem der eigene Geschmack und das akute Bedürfnis nach Unterhaltung die entscheidenden Faktoren bei der Wahl des Films. Somit bleibt für die wissenschaftlichen Erkenntnisse über „Visual Comedy“ nur noch das abschließende Urteil von Rowan Atkinson, demzufolge gilt: „[...] Was auch immer man über Humor zu sagen hat - das Gegenteil ist genauso richtig.“<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Atkinson Rowan: *Lauging Matters* (1992), Tiger Television (Hrsg.), veröff. bei YouTube am 19.02.2007, <https://www.youtube.com/watch?v=sYrK0VhMjyl&index=5&list=PL89FE87ADADFB3A41> (Zugriff am. 25.05.16), Video. 8:03 Min.

## II. Anhang

### Einstellungsprotokolle

Einstellungsprotokoll ausgewählter Szenenausschnitte aus „Shaun of the Dead“

Protokollant: Stefan Beutler

Einstellungs-Nr.	Handlung	Dialog	Geräusche	Kamerahandlung	Dauer
1/1	Shaun geht aus dem Haus, über eine Straßenkreuzung zum Supermarkt. Kauft zwei Eis und eine Cola und geht wieder zurück. Er bemerkt die Zombies um ihn herum nicht.	-	Schritte. Stille.	Halbnahe, Normalsicht Parallelfahrt	00.24.39.20- 00.26.34.06
1 Einst.					94 Sek.
2/1	Ed geht zum Fenster um nach dem Zombies zu sehen und kommt wieder zurück.	E: Yeah.	Kratzen der Zombies am Fenster.	Nahe, Normalsicht Schwenk	00.29.53.28- 00.30.02.06
1 Einst.					9 Sek.
3/1	Shaun und Ed schlagen die Schädel der Zombies ein.	-	Zerbersten von Knochen.	Halbnahe, Normalsicht	00.33.21.09- 00.33.36.12
3/2	Shaun und Ed sitzen mit Tee und Eis auf dem Sofa.	-	Schlecken von Eis.	Halbnahe, Normalsicht	00.33.36.13- 00.33.46.26
2 Einst.					25 Sek.
4/1	Shaun will über einen Zaun springen, doch dieser klappt in sich zusammen.	S: Schon mal eine Abkürzung genommen?	Sirenen. Krachen des Zauns	Halbnahe, Normalsicht	00.54.38.19- 00.54.44.17
1 Einst.					6 Sek.
5/1	Shaun klettert auf eine Kinderrutsche um nach der Lage zu sehen. Und kommt wieder zurück.	S: Ich schaue nach ob die Luft rein ist.	Sirenen. Schritte.	Halbnahe.	00.56.45.10- 00.56.55.20
1 Einst.					10 Sek.
6/1	Shaun geht zum Sicherungskasten des Pubs. Er schaltet ausversehen das Außenlicht ein und sieht die Zombies draußen. Er geht wieder zu den anderen.	S: Ist es das? L: Das ist es!	Klicken der Schalter. Heulen der Zombies.	Halbnahe.	01.05.59.29- 01.06.42.27
1 Einst.					42 Sek.

**Einstellungsprotokoll ausgewählter Szenenausschnitte aus „Hot Fuzz“**

Protokollant: Stefan Beutler

Einstellungs-Nr.	Handlung	Dialog	Geräusche	Kamerahandlung	Dauer
1/1	Danny versucht über einen Zaun zu springen, doch dieser bricht unter seinem Gewicht ein.	-	Krachen des Zauns. schmerzvolles Atmen.	Halbtotale, Normalsicht Handkamera, Reißschwenk	00.28.59.24- 00.29.09.01
1 Einst.					10 Sek.
2/1	Nicholas und Danny gehen nach der Vorführung nach Hause.	D: Aww ... „Fahren sie vorsichtig...“ Oh mein Gott!	Schritte und Menschen im Hintergrund. Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag.	Halbnahe, Normalsicht Rückfahrt, Schwenk	00.36.47.09- 00.37.01.24
2/2	Außerhalb der Sichtweite der Polizisten steht eine Kapuzengestalt.	-	Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag. Schrilles Pfeifen.	Halbtotale, Normalsicht	00.37.01.25- 00.37.02.17
2/3	Außerhalb der Sichtweite der Polizisten steht eine Kapuzengestalt.	-	Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag. Schrilles Pfeifen.	Halbnahe, Untersicht	00.37.02.18- 00.37.03.04
2/4	Außerhalb der Sichtweite der Polizisten steht eine Kapuzengestalt.	-	Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag. Schrilles Pfeifen.	Nahe, Untersicht	00.37.03.05- 00.37.03.20
2/5	Die Kapuzengestalt ist verschwunden.	-	Schrilles Pfeifen.	Nahe	00.37.03.22- 00.37.04.19
5 Einst.					17 Sek.
3/1	Nicholas und Danny sprinten aus einem Schuppen und springen über eine Hecke in Erwartung einer Explosion. Doch die Explosion bleibt aus.	-	schnelle Schritte. Stille. Kuh.	Halbnahe, Normalsicht Rückfahrt, schnell	00.42.05.22- 00.42.24.09
1 Einst.					19 Sek.
4/1	Nicholas und Danny bringen George Merchant nach Hause in seine Villa.	G: Mir geht's gut! N: Morgen Früh will ich nicht in seiner Haut stecken.	Piepsen einer Alarmanlage. Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag.	Halbnahe, Normalsicht Rückfahrt, Schwenk	00.47.05.28- 00.47.15.14
4/2	Außerhalb der Sichtweite der Polizisten steht eine Kapuzengestalt.	-	Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag.	Halbtotale, Normalsicht	00.47.15.15- 00.47.16.00
4/3	Außerhalb der Sichtweite der Polizisten steht eine Kapuzengestalt.	-	Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag.	Halbnahe, Untersicht	00.47.16.02- 00.47.16.16
4/4	Außerhalb der Sichtweite der Polizisten steht eine Kapuzengestalt.	-	Geräusch vergleichbar mit Hammerschlag.	Nahe, Untersicht	00.47.16.17- 00.47.17.00
4 Einst.					11 Sek.
5/1	George Merchant wird niedergeschlagen.	-	Dumpfer Schlag.	Großaufnahme, Normalsicht Handkamera, Reißschwenk	00.47.53.23- 00.47.54.10
5/2	Nicholas lässt sich in einen Sessel fallen	N: Wann bist du eingezogen?	Quietschen des Sessels.	Großaufnahme, Normalsicht Handkamera, Reißschwenk	00.47.54.11- 00.47.57.20
2 Einst.					5 Sek.
6/1	James Reeper betrachtet beruhigt sein Feld. Plötzlich steht Nicholas' Auto hinter ihm.	J: Ein weiterer wunderschöner Tag im Land des Herrn.	Vogelgezwitscher. Aufdrehen des Motors.	Nahe, Normalsicht Parallelfahrt	01.26.05.22- 01.26.18.15
1 Einst.					13 Sek.

**Einstellungsprotokoll ausgewählter Szenenausschnitte aus „The World's End“**

Protokollant: Stefan Beutler

Einstellungs-Nr.	Handlung	Dialog	Geräusche	Kamerahandlung	Dauer
1/1	Gary dreht sich zu Andrew fassungslos um.	G: Was!?	-	Nahe, Untersicht Zufahrt, schnell	00.22.18.03- 00.22.19.08
1/2	Zapfhahn wird betätigt.	-	Zupacken am Zapfhahn. Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Aufsicht	00.22.19.09- 00.22.19.27
1/3	Bier strömt in ein Glas.	-	Einströmen des Biers. Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Untersicht	00.22.19.29- 00.22.20.13
1/4	Zapfhahn wird betätigt.	-	Zupacken am Zapfhahn. Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Aufsicht	00.22.20.14- 00.22.20.29
1/5	Bier strömt in ein Glas.	-	Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Untersicht	00.22.21.00- 00.22.21.14
1/6	Zapfhahn wird betätigt.	-	Zupacken am Zapfhahn. Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Aufsicht	00.22.21.15- 00.22.22.00
1/7	Bier strömt in ein Glas.	-	Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Untersicht	00.22.22.01- 00.22.22.15
1/8	Zapfhahn wird betätigt.	-	Zupacken am Zapfhahn. Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Aufsicht	00.22.22.16- 00.22.23.01
1/9	Bier strömt in ein Glas.	-	Geräusch vergleichbar mit dem Starten einer Turbine.	Detailaufnahme, Untersicht	00.22.23.02- 00.22.23.16
1/10	Wasserhahn wird gedrückt.	-	Druck auf den Knopf.	Detailaufnahme, Aufsicht	00.22.23.18- 00.22.24.01
1/11	Wasser plätschert in ein Glas.	-	Plätschern des Wassers.	Detailaufnahme, Untersicht	00.22.24.02- 00.22.24.21
1/12	Wasser plätschert in ein Glas.	-	Plätschern des Wassers.	Detailaufnahme, Aufsicht	00.22.24.22- 00.22.25.25
1/13	Glas wird ausgetrunken, Gary blickt verärgert.	G: Ich glaub das einfach nicht.	Trinkgeräusch.	Nahe, Normalsicht	00.22.25.26- 00.22.29.02
13 Einst.					11 Sek.

**Statistische Auswertung der Einstellungsprotokolle**

	Shaun of the Dead	Hot Fuzz	The World's End	ø Gesamt
Analysierte Szenen	6	6	2	<b>4,66</b>
ø Einstellungen	1,33	2,33	9,5	<b>4,38</b>
ø Dauer (in Sekunden)	31	12,5	18	<b>20,5</b>

### III. Literaturverzeichnis

- Atkinson Rowan: Lauging Matters (1992), Tiger Television (Hrsg.), veröff. bei YouTube am 19.02.2007,  
<https://www.youtube.com/watch?v=sYrK0VhMjyl&index=5&list=PL89FE87ADADFB3A41> (Zugriff am. 25.05.16), Video.
- Bergson Henri: Das Lachen – Ein Essay über die Bedeutung des Komischen (Übersetzung nach: Roswitha Plancherel-Walter) (2011), 23. Auflage, Felix Meiner Verlag (Hrsg.), Hamburg.
- Dirks Tim, Filmsite.org (Hrsg.): Film Terms Glossary: sight gag,  
<http://www.filmsite.org/filmterms17.html> (Zugriff am 25.03.2016).
- Filmstarts (Hrsg.): Baby Driver, <http://www.filmstarts.de/kritiken/230453.html> (Zugriff am: 24.03.2016).
- Greengross Gil / Miller Geoffrey: Humor ability reveals intelligence, predicts mating success, and is higher in males (2011), Elsevier Inc. (Hrsg.),  
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160289611000523> (Zugriff am: 01.04.16).
- Hobbes Thomas: Leviathan – The Matter, Forme and Power (1651), McMaster University (Hrsg.):  
<http://socserv2.socsci.mcmaster.ca/econ/ugcm/3ll3/hobbes/Leviathan.pdf> (Zugriff am: 04.04.16).
- Hot Fuzz (USA 2007, Wright Edgar, Universal Studios (Hrsg.), DVD)
- Hurley Matthew M. / Dennett Daniel C. / Adams Reginald B. Jr.: Inside Jokes – Using Humor to Reverse-Engineer the Mind (2011), The MIT Press (Hrsg.), Cambridge.
- IMDb (International Movie Database) (Hrsg.): Edgar Wright,  
[http://www.imdb.com/name/nm0942367/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/name/nm0942367/?ref_=nv_sr_2) (Zugriff am: 24.03.2016).
- Knop Karin: Comedy in Serie – Medienwissenschaftliche Perspektiven auf ein TV-Format (2007), Google Books, [https://books.google.de/books?id=f7bxyVs0S-IC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.de/books?id=f7bxyVs0S-IC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false), (Zugriff am: 29.03.16) E-Book.
- Mikos Lothar: Film- und Fernsehanalyse (2015), 3. Auflage, UKV Verlagsgesellschaft (Hrsg.), Konstanz und München.

- Nash Information Services (Hrsg.): The Numbers (2016), <http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Despicable-Me#tab=summary> (Zugriff am: 23.04.16)
- Platon: Philebos in: Platons Werke zweiter Teil dritter Band nach: Schleiermacher Friedrich E.D.: Edition Opera Platonis (Hrsg.) <http://www.opera-platonis.de/Philebos.pdf> (Zugriff am: 04.04.16).
- Sakurai Heiko: Kurbelpult (2014), blogspot.de: charly & friends (Hrsg.), <http://charlyandfriends.blogspot.de/2014/12/karikaturen-muss-man-lieben.html> (Zugriff am: 06.04.16), Karikatur.
- Schopenhauer Arthur: Die Welt als Wille und Vorstellung – Zur Theorie des Lächerlichen, in: Meisterwerke der Literatur (2012), Jazzybee Verlag (Hrsg.), E-Book.
- Shaun of the Dead (USA 2004, Wright Edgar, Universal Studios (Hrsg.), DVD)
- The World's End (USA 2013, Wright Edgar, Universal Studios (Hrsg.), DVD)
- Wahrig Gerhard: Wahrig Digital – Deutsches Wörterbuch (2007), USM (Hrsg.), München, CD-ROM.
- Wulf Hans Jürgen: Lexikon der Filmbegriffe (2012), Christian-Albrechts-Universität Kiel (Hrsg.), <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=1813> (Zugriff am: 29.05.16)



## IV. Eidesstattliche Erklärung

Nachname: **Beutler**

Vorname: **Stefan**

Geb.: **22.10.1994**

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit ohne unzulässige Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe; die aus anderen Quellen direkt oder indirekt übernommenen Daten und Inhalte sind unter Angabe des Literaturzitats gekennzeichnet.

Die Arbeit wurde bisher weder im In- noch im Ausland in gleicher oder ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

---